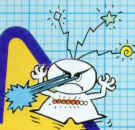
昭和63年7月10日発行（毎月1回10日発行）第2巻第7号（通巻16号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●LIST
ゲーム
プログラム
11本!!
●㊙情報満載
《ファミクルパロディック
全10面マップ大公開》
ゲーム十字軍
●NEW
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン
ルパン三世バビロンの黄金伝説
ザ・マン・アイ・ラブ
ブレイカー
クイズ雑学オリンピックわたなべわたる編
ファミリーボクシング
ソリテア・ロイヤル
クレイズ
抜忍伝説番外編
●ATTACK
R・TYPE
超最新情報
ザ・リターン・オブ・イシター
イースII／アレスタ
ワールドゴルフII
1988
JULY
360YEN
07

SONY
センサ
何してあそぼ?
温度、光、音
3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!
●「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム。
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの
指示にしたがって、
さあ、初めての〝センサー体験〟へ。
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!
センサーキッド
温度センサー
光センサー
音センサー
センサーキッドくん
ドクターDの解説書付属
センサーキッド
MSX2
7月1日
新発売
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。
センサーキッド
HBJ-H081C
¥6,800
(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA
センサーキッドと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。
HiTBiT MSX2
●〈温度センサー〉の体験画面。センサーの先っちょを指でつまむと、キミの体温で博士が汗をかきだす。
まず、温度センサーで腕ならし。
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをポチャン。画面には、「センサーキッド」に組みこまれたグラフ画面を呼びだす。例えば40℃のところで画面の色が変わるようにセットすれば、その色が〝湯わかし完了〟をキミにコール ●他に、夏休み中の気温を自動測定させる、なども朝メシマエ。
ピー

ーキッドだ。

センサーキッドを発明したドクターD

●〈光センサー〉体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。

さらに、光センサーにすすめ。

応用作品例② お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット。「センサーキッド」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれば、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ。●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った(=光をさえぎった)ゴキブリの数を測定する)などで、お母さんの役にも立てる！

おはよう

●〈音センサー〉体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ！

そして、音センサーに挑戦。

応用作品例③ 音で占う自動おみくじ

グラフ画面上である音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたくだけで、その音の強さで自動占いしてくれる。●他に、大声大会にも使えるぞ。

パン！

大吉

作品募集！

キミのアイデア、待ってるぞ！

この夏、「センサーキッド」でチャレンジだ！

「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう

●電波新聞社主催／ソニー他協賛

7月1日〜9月30日 ●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②「ラジオの製作」8月号をご覧下さい。

ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーター ●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800

スピコン、連射ターボ。遊びを極めた弟分。

●毎秒最高24発！連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1 II HB-F1II ¥29,800

遊びが進化するなら、鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい。14型・アナログRGBモニターディスプレイ。●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つき F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800

いいアイデアなら、高性能で、プリントアウト。

●切り換え一発！6種のマルチフォント。●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字。高性能プリンタだから、この天才ぶり。

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800

キミのF1IIを強力ディスクマシンに。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1IIと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

①冷静で、②ケンカっ早(ぱや)い男が勝つぜ。

ディスク・ゲーム、極めつきの大作が来た。

MSX2 HIT BIT

歴史シミュレーション決定版!

もはやゲームじゃない、キミのもうひとつの人生だ!

ユーラシア全土を統一するのは誰だ!!

わずか5人の家族を200万の大騎馬軍団へと成長させ、モンゴル・アジア・ユーラシアを統一。空前の一大帝国を築きあげた英雄ジンギスカン。その巨人の愛と戦いと夢に迫る、壮大なシミュレーション・ウォー・ゲームだ。

鬼才シブサワ・コウのこれぞ自信作!

●壮大なスケールをそのまま伝える迫力・洗練のグラフィックス。

シナリオは2篇(モンゴル篇・世界篇)。世界篇は4人までのマルチプレイ方式。⬇

⬆戦いにつぐ戦い。これは臨場感あふれるHEX戦の一画面だ。
■BGM全曲オリジナル
■新コマンド導入で戦術アップ。多彩な戦術コマンドをどうあやつるか、キミのウデしだいだ。

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●将軍の抜テキや、後継者づくりなど、キミの「人間」を見る眼も試されるぞ!

MSX2 2DD×2 ¥9,800 HBJ-G080D ©KOEI

6/21新発売

ど迫力のゲームを受けてたつ、実力派のディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800

歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作!

天下統一へ、血沸く!

舞台は戦国の世。戦略・戦術の限りをつくして、いまこそライバル大名を蹴ちらすときだ!

世紀のロングセラー MSX2

信長の野望 全・国・版 2DD×2 HBJ-G064D ¥8,800 ©KOEI

中国統一へ、肉躍る!

何と255名の登場人物。敵に回せば手強い知将・猛将教知れず。男の統率力が問われるときだ!

知略の総力戦

三國志 MSX2 2DD×2 HBJ-G065D ¥12,800 ©KOEI

メガロム・ゲームの大挙闘作だ。

スピコン、連射ターボ。勝つために生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発!連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1II HB-F1II ¥29,800

敵は強力7人衆!

MSX2初の本格ボクシング・ゲーム

ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界NO.1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ!

試合に勝つごとにパワーアップ。次の挑戦者は、誰だ。

ファミリーボクシング MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C ¥5,800

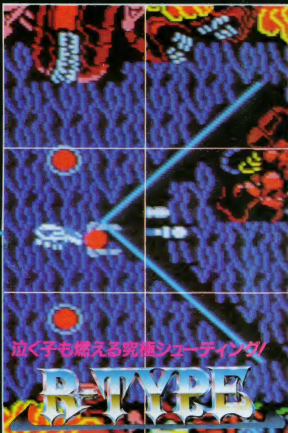
©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

6/21新発売

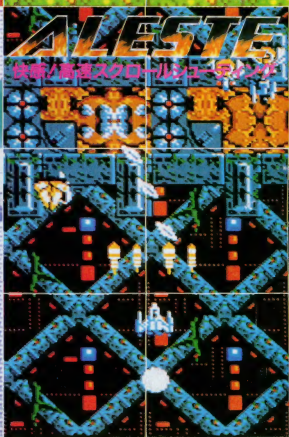
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。
●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

MSX・FAN 7月号 1988 JULY CONTENTS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

今年の夏を熱くする、現在開発進行形ゲームをスクープ!
FAN SCOOP
夏まで待てない!!
今年の夏は暑く、いや、熱くなりそうだ。
究極のシューティングが2本、感動のロ
ールプレイングが2本。どれを取っても、
かならず見る者を熱くさせるゲームだ。
今のうちに、冷房の準備をしておこう。
NEWGAME BIG 4
ニューゲーム・ビッグ・フォー
Ys II
感動のストーリーを味わえるARPG
泣く子も燃える究極シューティング!
R-TYPE
OBSERVATORY
ALESTE
快感!高速スクロールシューティング
巨大な塔を舞台に冒険するARPG!
THE RETURN OF ISHTAR

R-TYPE

アール・タイプ

アイレム
☎06-534-1060
8月発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価格	未定

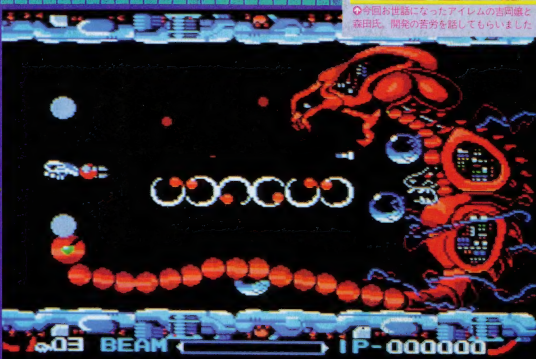
↑今回お世話になったアイレムの吉岡嬢と森田氏。開発の苦労を話してもらいました

『R·TYPE』、MSX界を侵略す!!

『R・TYPE』。ゲームの知識を少しでも持っている人には、聞き覚えがあるタイトルだろう。

変化に富んだパワーアップ、グロテスクな敵の数々、そして、人間の破壊願望を満たすゲーム性。

『グラディウス』以降、過激なシューティングが少なかったアーケードに、突如現れた衝撃作だ。

この夏、その衝撃のモンスターは、アーケードを飛び出しMSX界をも侵略しようとしている。

↑ステージ1のボスキャラ・ドブケラドプス。激しい攻撃と触手の動きはアーケードさながら。これだけでも満足してしまう

↑画面はMSX1、2両方に対応していて、1と2では少し見た目が違う。ちなみにこれは2。

©アイレム
※画面は開発中のものです。

手応えはまさに『R·TYPE』だ!

『R・TYPE』がアーケードに登場したとき、画面せましと動きまわる敵キャラと暴力的なゲーム展開に、多くの人間が衝撃を受けたはず。

そして、それがPCエンジンに移植されたときも、完璧なまでに再現されたグラフィックと動きに、やはり多くの人間が衝撃を受けただろう。

それでは、MSX版の『R・TYPE』はどんな衝撃を与えてくれるのだろうか?

実際にMSX版をプレイしてみて、それがまさに『R・TYPE』なのだと感じた。ゲームの持つ雰囲気、手応えというものが完全に再現されているのには、だれもが衝撃を受けるだろう。次ページでその1部を明らかにしたい。

R・TYPEに秘められた数々の魅力をクローズアップ

MSX版『R・TYPE』の開発がスタートしたのは、今年の3月。記事中に掲載した写真はその2か月後、つまり5月に撮影したもの。たった2か月で作り上げげたとは思えない出来だ。

不気味なグラフィック、臨場感あるBGM、『R・TYPE』の魅力は数え上げたらキリがない。しかし、なかでも特に魅力的なのは、迫力ある自機のパワーアップと、敵やボスキャラの凝った動きだ。

もちろん、MSX版『R・TYPE』でも、アーケード版のスタッフが監修をしている だけあって、それらの魅力は十分感じられる。ここでは、その魅力の数々をクローズアップしてみたい。

⬆背景は完璧ではないけど、雰囲気たっぷりだ

迫力のパワーアップの前には敵でさえたじろぐ!

『R・TYPE』に登場する自機は、これでもかというほどパワーアップする。

自機にはじめから装備されている通常弾は、ボタンを押しっぱなしにすることで波動砲になる。また、カプセルを取れば3種類の色あざやかなレーザーが撃てる。

とにかく、こんなスペースでは書ききれないほど、魅力だらけのゲームなのだ。

波動砲のパワーをためれば効果増大

自機に装備された通常弾は、パワーをたくわえると3段階に貫通力が違う波動砲が撃てる。強い敵には有効だ。

⬆波動砲を撃つためのパワーをたくわえるには1秒ちょっとかかる

⬅この程度の波動砲は小刻みに撃てるが、威力は弱い

⬅いわゆるハーフパワーの波動砲で、威力はかなり増す

⬅最大パワーの波動砲。ボスキャラに対しても効果的

カプセルを取れば装備が充実する

POW(パウ)アーマーという敵キャラ(右下の写真参照)を倒すと出現する、6種類のユニットを取れば自機はパワーアップする。

POWアーマー

その内容は、スピードアップ、オプション、ミサイル、そして3種類のレーザーだ。状況に応じて取るユニットを選ぼう。

⬆自機の上下をガードするビット。体当たりさせ、敵を倒すことも可能

⬆2発の自動追尾ミサイルはあまり威力はないがたのもしい補助装置だ

派手なレーザーもみごとに再現!

レーザーユニットを取ると、フォースというものが現れる。分離、合体が可能なオプション的なもので、これを自機に装備すれば、レーザーが撃てるようになる。さらにレーザーユニットを取り続ければ、レーザー、フォースともに3段階パワーアップする。

反射レーザー

フォースから3本のレーザーが発射される。そのうち2本は斜め方向に飛んでいき、障害物に当たると反射する。

対空レーザー

さながらDNAのようにうねうねとしたレーザーが発射される。貫通力が高く、攻撃範囲もかなり広い。

対地レーザー

上下に帯状のレーザーが発射される。壁や地面をはうように攻撃するが、前方、後方に対して弱い。

ボスキャラだってなんだってウネウネ動いてしまうぞ!

MSX版『R・TYPE』は、敵やボスキャラの動きに関して文句のつけようがない。どんなに小さい敵も、アーケードと同じように細かな動きをするし、ボスキャラも当然迫力もので動きまわる。

特にステージ1のボスキャラの動きは特筆もので、触手をウネウネ動かしながら弾を吐く姿は、心臓の弱い人にはちょっと刺激が強すぎるかもしれない。

右にいる敵は機体の上部を左右に振りながら接近する

自機の進路を妨害する「ゴンドラン」。時計まわりに回転する

また、今回は紹介できなかったが、ステージ2のボスキャラのグロテスクな動きも思わず背筋が寒くなるほど。

ここまでの作品を作り上げた開発の方々の意気ごみにはつくづく感心せざるを得ない。

中型キャラの動きも手抜きはナシ

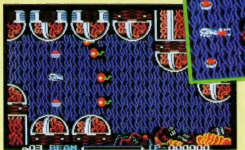
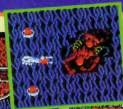
中型キャラ「タブロック」は、敵ながらかなりカッコイイ。自機を射程内に捕らえたとたんに……

体内から誘導ミサイルをいっせいに発射。このあたりの動きは、アーケード版を忠実に再現している

ボスキャラドブケラドプス登場だっ!!

ドブケラドプスの触手が、やたらと動く多関節の感じが、うまく表現されている。この動きを見せてあげられないのは残念だけど連続写真で雰囲気をつかんでほしい

ステージ2以降も着々と開発進行中

MSX版『R・TYPE』の制作は、この夏の発売めざして作業進行中だ。早く先のステージが見たいという読者のために、開発中のステージ2、3の一部を紹介しよう。ステージ2は『R・TYPE』全ステージ中、もっとも気持ち悪い舞台、敵の出現に大興奮。ステージ3は巨大戦艦をひたすら破壊しつづけるという、かなり壮絶な内容だ。いつの間にかプレイしているマシンがMSXだということを忘れさせる出来の『R・TYPE』は、あまりのデータの多さに、3メガROMの大容量で発売される。しかもBGMはFMパック(P33参照)対応のFM音源になる予定。

これはステージ2のワンシーン。上下の壁にはエイリアンが潜んでいて、自機が近づくと突然飛び出してくる

ステージ3は巨大戦艦が登場! 1画面にはとてもおさまらないほどの巨大さだ

イースII

日本ファルコム
☎0425-27-6501
7月15日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	7,800円

↑『イースII』開発スタッフの1人、日本ファルコムの樋谷氏。取材の御協力に感謝

あの『イース』に続編が登場！

システム、ストーリー、サウンド、あらゆる面で完成された秀作RPG『イース』。その『イース』を上回る完成度のRPGが、この夏リリースされる。その名は『イースII』。ディスプレイ内に広がる剣と魔法の世界は、へたな映画を越える壮大さだ。

これがイースIIの冒険の舞台

←天空に浮かぶ「イースの国」が今回の舞台。そして、ランスの村から物語は始まるのだ

『イース』の謎がついに明かされる

『イース』では、平和なイースの国が滅びゆくさまが記された『イースの本』を、悪の根源ダルク＝ファクト率いる魔物たちの手から取りもどすのが目的だった。しかし、その目的をはたしても、イースの本の持つ意味、ストーリーの全貌がわからず、疑問の残るエンディングをむかえた。

前作で明らかにされなかった数々の謎は、『イースII』をプレイしていくうちに、ひとつ、またひとつと明らかになる。やがて、壮大なストーリーの全貌が見えてくる……。

↑これがゲームの基本画面だ。細部にまで気を使った背景がなんとも美しい

2作とも基本的なシステムは、ほとんど同じ。今作には新しい要素として、主人公の能力に魔法が追加されている。

さらに、マップの広さ、グラフィックの美しさ、そしてBGMのセンスなどは、前作以上に磨きがかかっている。

とってもキレイなオープニング

↑イースの国に飛ばされた主人公を助けてくれる少女・リリア

↑まばゆい光が闇を切り裂き、その中から怪しい男が出現する

↑まるで映画のプロローグのような美しさだ

©日本ファルコム
※画面は開発中のものです。

ザ・リターンオブイシター

ナムコ
☎03-756-7651
8月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	未定

ナムコの河野氏いわく、アーケードに忠実です。ホント、変わらないね

『ドルアーガの塔』の続編、ついに登場

アーケード初のRPGとして話題になった、『ドルアーガの塔』。その続編として登場し、熱狂的なファンを生み出した『ザ・リターンオブイシター』が、MSXに出現してしまう！

これはアーケード版の写真です、といってもわからないぐらい、グラフィックが良く再現されている

呪文は64種類

使い方に慣れるまでがたいへんだ

攻撃	120
防御	120
治療	120
特別	120
認識	120
援助	120

立体感たっぷりのモンスターたち！

「イシター」を楽しいゲームにしている要素のひとつは、立体感たっぷりのモンスターたちが、スムーズな動きでタワーの内部をうろうろ歩き回ることだ。写真では動きを紹介できないが、そのディテールの細かさは感じとってもらえるはず。

キャラクタの細かい動きも忠実

ローパー

味に動きだすローパー

マジシャンたちは、ふいに現れたり消えたりする

まで再現されている

©ナムコ

『イシター』の良さをマップごと紹介！

鍵を見つけ扉に直行、それが基本だ

前作でドルアーガの塔を昇りつめ、悪しきドルアーガを倒したギルが、助け出したカイとともに塔を脱出する、というのが『イシター』の目的。広いフロアの中を歩き回って鍵を見つけ、扉を開けて脱出路を探し出すのだ。また、数々の宝物も手に入れなければいけない。

●[illegible]探し出すなんてタイヘン

●鍵を取ったら扉へひた[illegible]、2人並んで入ろう

●扉が開き、次のフロアへ進めるようにな[illegible]

TOP OF THE TOWER MAP(最上階マップ)

●ドルアーガの塔・最上階マップを紹介しよう。このフロアは単純な通路と小部屋によって構成されているので、迷うことはまずないだろう。

超々細部までもがアーケードに忠実

「イシター」の舞台となる、全128フロアのタワー内部。そのグラフィックは美しく、扉などはきれいにグラデーションがかかっている。すでに発売されている他機種パソコン版のグラフィックと比べても、MSX2版が劣っているところなどないだろう。

また、アーケード版の「イシター」に存在した、本編とはすこしかけはなれた楽しいイベントももちろん変わらず再現されている。なにしろ、アーケード版にあったバグまで再現されているというのだから、おどろきだ。アーケード版を知っている人も、そうでない人も、ともに楽しめそうな期待のRPGだ。

アーケード版にあったあのシーン、このシーンみんなある！

●[illegible]止まりになぜか机が。[illegible]ではプログラマが座って[illegible]

●[illegible]

●[illegible]

●クオックスという巨大なモンスターが通路で寝ている！

コンパイル
☎082-263-6006

7月下旬発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	―
価格	6,800円

ALESTE アレスタ

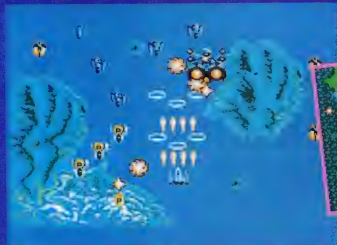
撃つ！よける！文句なしに大興奮する

セガ版で発売され、全国のシューティングファンの血を熱くさせている『アレスタ』。その興奮が、この夏にMSXでも体験できることになった。

『アレスタ』は、ひたすら敵を撃つ、という単純明快なシューティング。それを飾るのが、高速スクロール、美しい背景、FM音源のBGMだ。

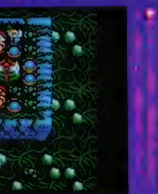
MSX版は、セガ版にはなかったステージ、特殊兵器を加え、FMパックに対応してBGMが鳴ってしまうという、パワーアップした内容で登場。

気分しだいで、お好みパワーアップ

『アレスタ』のパワーアップは、大きく分けて2種類。敵を撃つと出現するPカプセルを取れば、通常弾が1発から4発にまで増えていく。セガ版では3発までしか増えなかったので、得した気分。

地上にある、数字の書かれた武器庫を破壊すれば、8種類の特殊兵器が装備される。また、同じ番号の特殊兵器を取り続ければ、3段階にパワーアップする。気分しだいで、いろいろ楽しめる。

手に汗にぎる、要塞との熱き攻防戦

このゲーム、敵の攻撃がものすごく激しい。各ステージの最後には要塞があるのだけど、そこまでたどり着くのがひと苦労だ。

もっとも、たどり着いたところで、要塞の攻撃というのが想像を絶するすごさ。ひたすら耐えて耐えて撃破すれば、一気にしてうっぷんが晴れるというもの！

©コンパイル
本画面は開発中のものです。

ワールドゴルフII

スタープレイヤーになってWORLD CUPに参加、そして優勝!

6月16日から19日のあいだ、ちょうどプロゴルフの全米オープンが行われる。日本からは、青木、尾崎、D・イシイ、中島の4選手が出場する。本物のゴルフが盛り上がっているときに、ゴルフゲームでも栄光のWORLD CUPをプレイしていたいと思う。

エニックス
☎03-366-4345
発売中

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

バックスピンとトップスピンを使い分けてアプローチショット

グリーンまわりから

このゲームはレベルが上がるにつれて優勝ラインもだんだん高くなっていくので、いかにムダな打数をたたかないかというのが問題になる。そこで、アプローチをなるべく完璧にする必要があるのだ。

トップスピンの場合　グリーンエッジぎりぎりに落としてカップをねらう

まず、グリーンの拡大画面でのアプローチでは、風の影響がまったくない。カップを直接ねらっていけるのだ。ショットに使用するクラブはだいたいSW。カップに近ければPTでもいい。

グリーンエッジからピンが近いときはバックスピンをかけて打ち、グリーンエッジから遠いときはトップスピンをかけて転がしていこう。

[illegible]

バンカーでボールが完全に目玉になっているときや、ラフでボールが沈んでいるときは、あるていどパワーを強くしないと思ったように飛ばないし、スピンもかかりにくくなる。すこし強めに、高めの弾道のボールを打つのがコツだ。

すこし離れたところから

グリーンの拡大画面とは違い、風の影響を受ける。また、カップを正確にねらいにくくなる。そこで、この場合は直接カップをねらうよりも、確実に1パットで入るような距離(だいたいピンの長さ以内)にもっていこう。グリーンのすぐそばならそれほど問題はないのだが、60メートル以上のときの距離感は練習につぐ練習でつかむしかない。

[illegible]うまく横によせられないとダメ

このくらいの距離が難しい。PWかSWか、クラブ選択も問題だ。

コース3(JAPANマスターズ開催地)全ホール攻略ガイド

HOLE1 366m PAR4

セカンドが池越えになるミドルホール。ティーショットの落とし場所付近にバンカーが口を開けて待っているので、ここは素直にフェアウェイの中央をねらおう。ちなみにフェアウェイ左のバンカーは235メートル以上飛べば越えることができる。

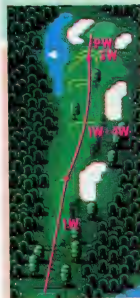
HOLE2 493m PAR5

493メートルと長いロングホールだが、風向きとボールの状態がよければ、十分に2オンをねらえる。アゲンスト(向かい風)でなく、しかもボールが沈んでいないときは、池越えの2オンをねらおう。それ以外では2オンは無理なので堅実に3オンねらいといこう。

HOLE3 351m PAR4

グリーンの手前にクリーク(小川)が横たわっているが、ティーショットがここまで飛ぶことはまずないので、あまり気にしなくてもいい。フェアウェイも広いので、気楽にいこう。風が強いときのセカンドは風を読み違えて左にいかないようにしよう。

HOLE4 163m PAR3

三方が池に囲まれているショートホール。風がないときはどうってことはないのだが、風が強いときはまわりの池が気になる。フォローやアゲンストのときは、クラブ選択をまちがえないように。横風、とくに右からの強い風のときは、グリーン半分ほど右をねらい、さらにややスライスをかけて打ったほうがいい。なんにせよ、ここでスコアを落とさないように。

HOLE5 352m PAR4

ここもグリーンの両側に池があるので、セカンドが多少難しくなる。ピンのポジションによって、ティーショットの落とし場所を少し変えれば、池はそれほど気にならない。また、ティーショットは、フェアウェイ左の木の上を直接ねらっても大丈夫だ。

HOLE6 365m PAR4

ティーショットの落とし場所に池があるが、キャリー(地面に落ちるまでの飛距離)で235メートル以上飛ばせれば池越えをねらえる。もっとも、NASA−88ではそんな芸当は無理なので、確実にフェアウェイの中央をねらおう。セカンドはバンカーに注意。

HOLE7 499m PAR5

499メートルと長く、しかもまっすぐなロングホールなので、セラミック959でも2オンは難しい。ティーショットは、左にはずすとOBだし、右にはバンカーがあるので、確実にフェアウェイをキープしよう。セカンドは木に気をつけ、左へいかないように!

HOLE8 333m PAR4

ティーショットがクリーク越えになるが、ここに落とすことはまずない。さらに、よほど左に行かない限りはバンカーに入れることもない。ティーショットを低く思いきり打つと、フェアウェイの斜面を転がっていい位置にいく。

HOLE9 141m PAR3

風さえ吹いてなければ、かんたんにバーディーが取れるショートホール。しかし、強い風が吹いていると、このホールはそのレイアウトのいやらしさゆえに難しくなる。なにせグリーンまわりがすべてバンカーや池で囲まれてるので、直接グリーンをねらうしかないわけだが、グリーン上で止まるように高いボールを打つと、風の影響をモロに受けてしまうのだ。フォローやアゲンストのときはクラブ選択だけに気を使えばいいが、横風のときは池に注意しよう。

JAPANマスターズ出場者名簿

フロイド、スズキ、タカハシ、オオマチ、エビハラ、クサカベ、ウエノ、ヤスダ、スタドラ、ピート、スチュワト、サットン、オザキ2、ユハラ、メシアイ、デグチ、イリエ、ノーマン、マエダ、カナイ、イシイ、シャビン、ハセガワ、イソムラ、コバヤシ、カイト⇒

HOLE10 386m PAR4

ティーショットが飛びすぎるとまちがいなく池ポチャなので、ここはアイアンで確実に刻もう。ただし、刻む場合でも、フェアウェイのマウンド(小山)には乗せないように。また、ティーショットが左のほうに行きすぎると、セカンドでグリーンをねらいにくくなる。要注意だ。

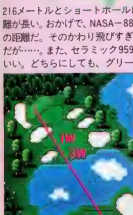
HOLE11 438m PAR5

ティーショットをうまい具合にフェアウェイに止めるか止めないかで、スコアに大きな差がつくホール。フェアウェイのマウンドの平らな部分に落とさなければ、フェアウェイに止まらない可能性が大きい。ここをうまく切り抜けるかそうでないかで、2打差がつくのだ。

HOLE12 338m PAR4

ここは攻め方が2とおりある。アイアンで池の前に刻むか、あるいはドッグレッグに沿ってスライスをかけるかだ。前者はセカンドが池とバンカー越えになるため、バーディーはきつい。後者はティーショットが池ポチャやOB、もしくは手前の木を直撃する可能性もあるが、うまくいけばバーディーも取りやすい。

HOLE13 216m PAR3

216メートルとショートホールにしてはひじょうに距離が長い。おかげで、NASA−88では届くのがギリギリの距離だ。そのかわり飛びすぎてOBの危険もないのだが……。また、セラミック959では3Wないし4Wでいい。どちらにしても、グリーンの奥行きがあまりないので、高い球を打ってピタリとグリーンに止めるよりも、低い球を打って、手前から転がしてオンさせるほうがいい。ウッドではどんなに高いボールを打ってもかなり転がるのだ。ただしグリーン手前のバンカーに注意。

HOLE14 371m PAR4

このホールもティーショットの落とし場所の両側にバンカーがあるので、フェアウェイ中央をねらいたいところだ。フェアウェイの左サイドの木の少し右側をねらってまっすぐ打てば、最高のポジションに落ちる。セカンドも、グリーン両脇のバンカーに気をつければそれでいい。かんたんなサービスホールだね。

HOLE15 367m PAR4

ここも10番ホール同様、ティーショットを飛ばしすぎると池ポチャになるのだ。ここもアイアンで刻むのだが、マウンドの奥のほうにティーショットを落としてはいけない。いちばんいいのは、フェアウェイの右サイドをねらって打つこと。こうすれば、セカンドが木やバンカーを気にせずに打てるのだ。セカンドは池越えのため多少距離感がつかみにくい。すこし大きめのクラブで打とう。

HOLE16 171m PAR3

ここもそれほど難しいホールではない。フェアウェイ上の唯一の障害物である木もグリーンに覆いかぶさるわけではないから、気楽にティーショットが打てる。風がないときで、ピンの位置がグリーン奥であれば3Iで、グリーン手前であれば、4Iで十分だ。しかし、グリーンの奥には池があるので、ピンが奥にあるときは風に注意しよう。この時点で5アンダーくらいであれば、残り2ホールがそれほど難しくないので、まず優勝はまちがいないところだ。しかし、油断は禁物。

HOLE17 398m PAR4

ここも距離は398メートルと長いが、それほど難しくないホールだ。ティーショットは池越えになるが、キャリーで190メートル以上飛べば池は越えるため、池ポチャの心配はまったくない。池の向こう岸の木めがけて思いきり打てば、それでOKだ。セカンドは、グリーンをオーバーしてバンカーに入らないように。

HOLE18 471m PAR5

フェアウェイが2つあるが、左のほうだと2オンは無理なので、右のフェアウェイにティーショットを打とう。風がフォローや、あまりないときは、池ギリギリに打ち、2オンをねらおう。そうでないときは、右側に打ち、フェアウェイに沿って堅実に3オンをねらおう。

JAPANマスターズ出場者名簿

アオキ、クラモト、ナカムラ、スギハラ、フジキ、ランガー、オザキ1、ナカジマ、ミラー、オザキ3、アライ、ニイゼキ、ワタナベの以上39選手が出場する。優勝ラインは、悪くてもアンダーパーといったところ。気合いを入れていきましょう。

コース4(WORLD CUP開催地)全ホール攻略ガイド

HOLE1 457m PAR5

いよいよ最後のトーナメントだけあって、ハイレベルの戦いになる。6アンダー以上でなければ、優勝は無理なので、このホールは悪くともバーディー、イーグルであたりまえでなくてはいけない。ここでスコアを上げられないと、優勝はちょっときついかも……。

HOLE2 394m PAR4

風がないときはティーショットを1Wで思いきり打つと、ラフに捕まってしまうので、少しおさえめに打つこと。3Wで打つのも手だろう。また、ティーショットは、ややフックをかけないと木にあたったり、バンカーにつっこむ可能性が大きいので注意。

HOLE3 175m PAR3

このホールもそれほど難しくない。ティーショットは、右の木が多少気になるので、ややスライスをかけて打つほうがいいだろう。ちなみに、グリーン奥にピンがあるときは3Iで、手前にあるときは4Iで打つのがいいだろう。もし、グリーンをオーバーするようなことになると、よほど運がよくない限り、後ろの池に転がり落ちてしまう。また、砲台グリーンぎみ(盛り上がっている)なので、手前から転がしてオンすることはちょっと無理。高い球で攻めよう。

HOLE4 381m PAR4

ティーショットの落とし場所付近のフェアウェイがマウンドになっている。中央に落ちればいいのだが、そうでないときは転がってラフにいってしまう。ラフでもライの状態さえよければ十分2オンは可能だが、そのときは距離感が難しい。

HOLE5 362m PAR4

ティーショットをまっすぐ飛ばしさえすれば、比較的楽なホールなのだが、フェアウェイのすぐ両脇が海なので、横風が強いときにいかにフェアウェイをキープするのかが問題になる。セカンドは、グリーンが谷底にあるので、少々はずしても大丈夫だ。

HOLE6 162m PAR3

フェアウェイのど真ん中に木が1本立っているが、この木がたいへんなくせものなのだ。4Iではこの木にあたってしまうし、5Iだと越えるかわりにグリーンの奥まではいかないので、ピンが奥にあるときはバーディーが取りにくいのだ。かといって、フックなりスライスなりをかけてグリーンをねらおうとすると、両脇のバンカーが口をあけて待っているので、かなり正確なコントロールが要求される。また、へたにグリーンオーバーすると、池ポチャなのだ。

HOLE7 305m PAR4

ティーグラウンドからグリーンまで、直線距離で265メートルくらいだが、台風なみのフォローでなければ1オンは無理なので、フェアウェイに沿って思いきりフックをかけて打とう。まっすぐ打ってもいいが、林の中につっこむ可能性もあるので、無理は禁物。セカンドはやや強めにバックスピンをかけよう。

HOLE8 445m PAR5

このホールは悪くてもバーディーでおさめたい。ティーショットを1Wで打つと、ラフへいくかあるいは池ポチャなので、3Wで刻もう。セカンドはボールの状態がよければ、3Wで2オンがねらえる。ボールが沈んでいるときに無理をすると思わぬケガをするかも……。

HOLE9 387m PAR4

右にドッグレッグしているが、ショートカットをしようにも、右サイドに電柱のごとく並んだ木がじゃまをするため、フェアウェイに沿ってかなりのスライスを打たなければならない。左すぎると海に落ちる危険があり、右すぎると木に命中の可能性がある。

WORLD CUP出場者名簿

クレンショ、ツエー、ニクラウス、トレビノ、ナカジマ、ハモンド、ペイビ、ワイスコフ、ミラー、ナカムラ、フジキ、ヘイズ、サットン、グラハム、ランガー、オザキI、ハース、スギハラ、プライス、ピート、ワトソン、ネルソン、アオキ、エドワス、ペイト⇨

HOLE10 144m PAR3

まずはこのホールのレイアウトを見てほしい。グリーンが山のてっぺんにあり、周りがすべて海で囲まれている。このホールで重要なのはただ1つ。グリーン以外に球を落としてはいけないということなのだ。もしグリーンをはずしたが最後、球はコロコロ転がって、下の海へ落ちてしまう。よほど運がよくなければまず止まらない。また、リカバーもグリーンをはずすとまた海へ……。強い横風が吹いていれば、その可能性はさらに大きくなる。とにかくグリーンを確実に捕らえること。これしかないのだ。

HOLE11 351m PAR4

このホールは、前のホールに比べればわりとやさしい。ティーショットはフェアウェイにある木をめがけて打てば、ちょうどいいポジションにいく。右側はガケになっていて、球が下まで転がり落ちてしまう。もっとも、ライが極端に悪くなければ、2オンはねらえる。セカンドはクリーク越えで距離感が多少つかみにくい。

HOLE12 492m PAR5

アゲンストでなければここも2オンがねらえる。もっともフェアウェイがかなり狭いので、くれぐれもティーショットは海に落とさないようにしよう。ラフに捕まったら、無理せず3オンねらいにしよう。セカンド地点からは海越えになるが、ボールが沈んでいなければ大丈夫だ。

HOLE13 379m PAR4

1Wでティーショットを打つ場合、極端に曲げればOBになり、曲げなければ海に落ちる。また、アイアンで打つ場合は、強すぎても弱すぎても海に落ちる。難しいホールだ。セカンドの打ちやすさからいって、1Wで曲げて打つのがベスト。そのときは曲げ具合に気をつけよう。

HOLE14 397m PAR4

ティーショットはフェアウエイに沿って曲げるよりも、ショートカットしたほうが距離が出るし、どんな風向きでもフェアウエイを捕らえることができる。セカンドはひじょうに距離感がつかみにくいが、くれぐれもショートしてグリーン手前から海に転がり落ちないようにしよう。

HOLE15 190m PAR3

比較的バーディーの取りやすい、というより、ピンの位置さえよければホールインワンもねらえるホールだ。もし、風がほとんどなく、さらに、ピンがグリーンのど真ん中にあれば、2Iで打ったティーショットは、まちがいなくピンにピタリとよるだろう。また、ティーグラウンドから、グリーンエッジまで約175メートルなので、ピンが手前にあるときは、3Iでねらうのがいいだろう。このホールで問題があるとすれば、風だけだ。ここまでで、最低でも4アンダーをマークしていないと、優勝はちょっと苦しい。

HOLE16 354m PAR4

このホールも比較的バーディーが取りやすい。ティーショットは、向こう側のフェアウエイの木をめがけて打てばいい。たとえ、その木にあたってもフェアウェイはキープできる。右側のバンカーが気になる場合は、海側から軽くスライスをかけていったほうがいいだろう。セカンドは、グリーンの奥にはずさなければいい。

HOLE17 498m PAR5

最終ホールが難しいだけに、このホールでは絶対にバーディーが欲しい。フォローで、なおかつセカンドが1Wで打てれば2オンは可能だ。しかし、このホールはフェアウエイのライが悪いため、めったに2オンしない。3打目をできるだけピンそばにつけよう。

HOLE18 353m PAR4

さあ、いよいよ最後のホールだ。ティーショットは右側をねらうなら3I、左をねらうなら4Iがベストだ。どちらも、マウンドの向こうに落とすと海に落ちてしまうので要注意。セカンドは、奥のバンカーにつっこむくらい思い切って打とう。とにかく悔いの残らぬように。

WORLD CUP出場者名簿

パレステ、モーガン、ノーマン、フロイド、カイト、クラモト、オザキ2、ユハラ、プレイヤ、スチュワト、マークライ、スタドラ、オザキ3、シャビンの以上39選手が出場する。世界のトッププロが一堂に集まったすごいトーナメントになりました。

GAME ゲーム十字軍 CRUSADERS

やっぱ足はたくましくなくっちゃ。それもふくらはぎとふとももが同じぐらい太くて。今月は理想的だなあ。いいなあ、いいなあ、いい、はあはあ……。あっ、失礼。ついうれしくてジョギングしちゃった。さて、『ファミクル・パロデック』の長大なマップを大きく見せたくて、23ページからはとっても変態な誌面になった。マップは左右にはみ出してるし、欄外は4方向とも使ってるし、すごいぜ。

ふぇありぃている

えへへ、すべてのグラフィックを見られるよ

〔CTRL〕と〔P〕を押しながらゲームを立ちあげ、グラフィックが出るまでずっとそのままでいてください。グラフィックが出たら、あとは操作なしで、すべて鑑賞できます。また、何も押さないで立ちあげると、「ほっとみるく」の宣伝が現れます。

（大阪府／佐藤俊夫・19歳）

☆今月もエッチがきました。

もでる＝めイズミピンコ　ねいむくりえいたあ＝ふくだたらお　ああていすと＝堀川浩司

ちょっとのぞき穴

●パロディウス・隠しコマンド　新10倍カートリッジを使ってもこのコマンドのヒントが出る。〔F 1〕でポーズをかけてからコマンドを打ちこみリターンで実行。「KONAMI」は出てくるベルがすべて赤に、「BUTAKO」は緑、「PARO」は白、「TAKO18TH」は青になる。「KATAI」はバリアがじょうぶに、「ZENBU」はフルパワーアップになる。

シャロム

いきなりパズラと対決できる大技を発見した

まず、サウルを助けます（わからない人は4月号を見る）。すると、サウルは家に連れてってくれますが、このとき（M）とスペースとカーソルの下を押したまま家に入ります。そして、サウルの話が終わると画面がチカチカっとして、主人公が左上のタイトルのあたりに出現します。もし、そこにいなかったら、適当にカーソルで操作すれば出てきます。そうなったら、まっすぐ上へ行くとパズラの入り江の島に着きます。そこから、左に行くとそばに階段があるはずなので、それを降りるとパズラとの対決が待っているよ。

（福岡県／宮瀬昇次郎・14歳）

はこの写真がヒントになる

んなところに出現する！

があり、ここを降りると

いたりするわけだ

これも画面がブッ飛んでしまう技。あ〜らら

イリコ村のカリレオの家の下の細い通路に入って、カーソルの上を押します。すると、主人公はおしりを向けたまま、ヨタムの説教を聞きます。このとき、カーソルの下を押しながらスペースを押すと、暴走してチラチラっとした画面になります。

（長野県／牛山けいすけ・?歳）

を聞きに行くのだ

ルトを押しておく

写真では表現できないおかしな画面だ

パロディウス

高得点の秘訣は秘密の抜け穴にあったわけだ

ステージ4のエクストラステージの「今年もコナミを……」の「コ」の字の中はじつに多くの点数カプセルが隠されているが、スクロールに負けて死んでしまいそうで、なかなか取りにいけない。と思っていたら、写真の位置を通り抜けることができることがわかりました。

（三重県　室谷圭・16歳）

点数を取るだけ取って逃げてしまう(ズルイ!?)

ファミクルパロディック

このステージならこれが出てこなくっちゃね

ステージ1の2つ目のグリーンのカップの左にエッグマを打ちこむと1upします。

（東京都／阿部隆仁・17歳）

☆きっと、このゼビスカントリーには1upが隠されていると確信して発見したんだろうね。でも、文字が出るだけなのがちょっと残念。どうせなら、ゼビウスみたいになんとかフラッグとか、そういったものが出ればよかったのに。

ここ…には何もない　まあそんなものか

ニャンクル最強の隠れ技とはこれのことっ／

説明書にはモジュールは2個までしか装備できないと書いてあるけど、ニャンクルだけは4個買うとモジュールがシールドに変化します。

（神奈川県／中山SOL・?歳）

☆広告に載っているニャンクルの最強の隠し技とは、じつはこのシールドが付くということだったのだ。

軍人将棋

100勝する時間と気力がない人はこうしよう

先月紹介したウナギカートは、100勝しなくてもカンタンに出てくることが判明した。マジックキーを付けて起動させればいいだけだ。

（神奈川県／坂上義孝・?歳）

☆編集部はもう立ち直れない。

この技で軍人将棋に

新コーナータイトル未定

アフターサービス　先月号で2つ紹介したワールドゴルフの技にちょっと問題がありました。どんどんOBしまくって120オーバー以上にすると突然トノフになる技は、最終ホールになってからやってもできないそうです。トノフになれそうにないと判断したら、最終ホールに行くまえにやりましょう。そこまでしてトノフに立つこともないと思いますが。またピンを2本以上にする技ですが、これをやったためにゲームがこわれてしまったという問い合わせがありました。しかしロード中にやる技なのでそんなことはありません。何かほかのことに原因があるのではないでしょうか。

「ふぇありぃている」のすべてのグラフィックを見られる技の佐藤くんと「シャロム」のいきなりパズラと戦う技の宮瀬くん。あれ〜、せっかくたくさんたくさん書けるようにしたのに、2人しかいなかった。そのかわりといってはなんだけど、「新コーナータイトル未定」で7ページにわたって大紹介した抜忍大好き♡の匿名希望の女性にゲームがプレゼントされます。

ちょっと通り抜け

Q…ドラクエIIで紋章を4つまで見つけ[illegible]

A…これは情報が少ないので見つけにくいことでしょう。ロンダルキアの南のほこらの外壁にいるモンスターが、ムーンペタの町にあると教えてくれます。ムーンペタであやしそうな所というと、まっ先に思いつくのは地下牢でしょうか。ねえ?

ファミリーパロディック 全10面マップ大公開!

そのままじゃ読みにくいでしょ。縦にして、縦に。そうそう、それでよし。ファミリーのすべてを見ていただこうというこの企画。なにしろ、マップをながめるだけでこのゲームは楽しい。なるべく大きく、しかも途中でカットしないように、マップを縦に回したので、それを正しい方向から見てもらうために、文字を縦スクロール(?)にした。10ページ連続のこの部分だけ横読みを縦にして読んでね。各ステージとも、見どころを2か所とボスキャラをピックアップしたのでそれも楽しんでね。

1 ゼビスカントリー

慣れればそんなに難しくないステージ。何回もプレイして、パワーアップの元手である、エリック(敵を撃つと落ちてくるやつね)を集めまくろう。

しかし、ここは本当に是非日をプレイしてるような感覚にひたることができるなあ。

コスモスカプリエル

◯ボスです。ジェネシス・ビーターカプリエル・コスモスカプリエルなのかな

コックピット1

メッセージ技。A1以外はごめんなさいです

A1MKIIやA1Fに内蔵されてる、コックピット1の画面でジョイパッドかマウスを選び画面のあちこちをつついてみると、おもしろいメッセージが表示されます。ただし判定が非常にきびしいので、なかなか見つからないだろうと思いますが、がんばって捜してください。

(大分県／浦田洋・?歳)

☆し、知らなかった。A1にこんな特技があったなんて／ なーんてそんなにたいしたことじゃないんだけどね。どこにどんなメッセージがでるかをマップにしてみたよ。

◯メッセージを全部出すとこうなるのでしょうが、実際には全部は表示されません。出現位置をよく見よう

ファイアボール

ゲームオーバー画面でパラメーター設定する

まずゲームオーバーにする。つぎに、(ESC)キーを8回押します。すると、画面が切り替わって、フリッパーやスプリングなどの強さや、台の傾斜角度などが変えられるモードになります。めざせ／ ファイアボールモード。

(群馬県／永井昭彦・18歳)

☆おっ、これはなかなかな技ぢゃあないか。昔あったピンボールコンストラクションとは違ったおもむきがあってよいぞ。コマンドの名称はマニュアルかMファン4月号99ページを見ればわかるのぢゃ。

◯これがパラメーター設定の画面。かなり扱いやすいし、効果もはっきり現れる

新コーナー タイトル未定

アフターサービス2 十字軍のことではないのですが、電話や手紙での問い合わせが多いので、5月号のハイドライド3の記事の13ページについて答えます。2か所まちがいがありました。「宇宙服が取りたいのに……」の中で宇宙服は1つしか取れないと書いてありますが、実際は4つともすべて取ることができます。「幻想の街に行くには?」の中では、角笛を使うことや時間制限のことが書いてありましたが、十字架が見えればどこでもよく、時間も関係なく入れます。以上訂正するとともにお詫びします。

死ぬまで遊ぼう 先月号でイベント報告をやったことに味をしめて再びこんなコーナーを作ってしまいました。コンピュータゲーム史上最高のできと思われる「激ペナ」は遊んで遊んで、骨までしゃぶって死ぬまで遊べるというお話。エディットで無限にチームを作れることがいちばんの魅力。編集部ではプロ野球のチームとか、自分の友達だけでかためたチームなどを作っては遊んでいました。⇒続く

●麻雀狂時代・ギャルの反応　四人麻雀を選んだあと対戦相手を選ぶときに「選んでください」といっている水着ギャルの体のあちこちをアイコンでクリックしてみると、ギャルがいろいろな反応をしてくれます。(愛知県／古川俊二・？歳)

ハイドライド3

宇宙をさまよわないで宇宙船に乗れたりする

一度宇宙船に行ったけどアイテムが見つからなかった人には朗報です。失われた宮殿のコンピュータルームから直接宇宙船へ行く転送機を発見したのです。コンピュータ右側の扉の中にあるのですが、そのまえにコンピュータから必要な情報を聞いておいてください。つぎに、宇宙服を着て扉をくぐりましょう。これで、宇宙船に到着したはずです。

(三重県／万代明・13歳)

画面右のコンピュータ…[illegible]

ここからも宮殿に入れる。でも宮殿からはこっちにこれない

ここと宮殿内をいったりきたりできる。宇宙服が必要

死にそうになったらすぐゲームオーバーする

「ばかやろう。死んじまうじゃないかー」なんて叫んでしまいそうになったら、いったんその他の機能でゲームオーバーにしてカーソルの下とスペースとリターンを押そう。宿屋の前からスタートするぞ。結局自殺なんだけど。

(千葉県／成福ケラ・3歳)

ハーベルの塔のエレベーターでキャンプする

まずキャンプの道具を買い、ハーベルの塔へ行きましょう。そこでエレベーターの中に入りキャンプの道具を使ってみてください。あとはその他の機能を使ってゲームオーバーにしましょう。そして、前述の自殺技で再スタートすると……。ほうらエレベーターから出られなくなってしまったでしょう／

(静岡県／ゴリポン・13歳)

☆なんだぁこりぁ。だけど不運にもわなにはまってしまっても移動の魔法さえおぼえていれば脱出できるんだぜ〜っ／

エレベーターの中でキャンプの道具を使ったところ

ほら、エレベーターから出られなくなっちゃったでしょ

くーるくる回ればおなかだって減ったりする

時の扉の地下5階にあるくーるくるまわる通路を往復しているだけで体力が回復するぞ。だけど、食料を急速に消費していくので食料がなくなれば体力もまた減ってくる。

(福岡県／又木義正・15歳)

☆どーして今月はこんなしょうもない技ばかりなのだろう。うーん、個人的には好きなんだけどなぁ。

ここの通路で往復すればよろし

抜忍大好き♡　拝啓。ゲーム十字軍にはじめてお便りします。Mファンいつも楽しく読ませていただいてます。特にゲーム十字軍の記事(情報)のおかげで「シャロム」をクリアすることができました。今日は、「抜忍伝説」についての情報をお知らせしたいと思ってペンをとりました。もうご存じかもしれませんが、邪鬼丸くん、幻妖斎さま、小源太ちゃん(こう呼んでいるのです)の3人は、最初はとっても貧乏ですね。そこでわりと簡単にお金をMAXにできる技をひとつみつけました　(次ページに続く)

2 クレイジーエンパイア

超高層ビルのそばを急上昇しているみたいだけど、エッグマン(対地弾)は普通に前に落下する。重力はどうなっているんだ。この面はクレイマークレイマーのパロディ。ワンダショーン(©マガ図)。本当はビル登りのあのゲームのパロなのね。

ペナントでしゃぶる　ある人などは6チームすべてオリジナルのチームでリーグを作り、130試合のペナントレースを始め、第1試合には負けたものの、そのあと20試合ほど勝ち続けたため、コンピュータの弱さにあわせて、自軍をエディットしなおして戦ったりしてます。つまり接戦を楽しんでいるわけ。2人での対戦も楽しいけど、孤独な作業のペナントレースモードはやればやるほど味が出てきます。⇨続く

Q…（判読不能）教えてください 長野県 向井青文・3歳

A…うーん、キミはどれくらい一生懸命にこのゲームをプレイしたのかな？　はっきりいって、努力がたりないような気がする。モルグじいさんとお話するためには、主人公のプリルになりきってあきらめずに何度でも話しかけたり、調べたりすること　それが決め手です。

新コーナー タイトル未定

まず、山小屋に置けるものはみな置いて、山小屋から南に3、東に1のところで、はちみつを2000〜3000匁拾います。それから右上の武藤村に行き、麦を持てる限り拾って、長老やきこりの出るところで待ちます(リターンキーかジョイスティックのトリガーを押し続けます)　左上の家か中央上の家、中央の2つの家と、そのまんなかを南に1歩行ったところなどによく現れます。(次ページへ)

3 ファンタチーズ

ビタミンC入りの炭酸ジュースを飲みながら、チーズを食べたら「うまい」という設定のステージ。本気にしないように。チーズというわりには赤い色がきれいだ。某セガのファンタジーゾーンのボスキャラたちがざこキャラとして活躍中。

抄本『抜忍伝説』邪鬼丸編

難しくってどうしていいのかわからないよぉという投書の束。そこで大ナマズまでを小説風にお答えしちゃいましょう。

鞍馬山の野生児、邪鬼丸の数奇な運命の物語

日本中いたるところで戦乱の嵐が吹き荒れていた戦国時代。京の都にほどちかい鞍馬山の奥に、動物を友とし山の神大天狗に守られて育った野生児がいた。名を邪鬼丸という。そんな彼の幸福な日々は、伊賀忍者服部半蔵にその身軽さ故に連れさられた時に終わりを告げた。厳しい修行をくぐりぬけ邪鬼丸は一目置かれるほどの忍者となった。

○…をかばう邪鬼丸にかつての仲間たちが襲いかかる

ある日伊賀の里に迷いこんできた少女あやめにこころ引かれ、束の間の平穏を得る邪鬼丸。だがあやめの正体が甲賀のくノ一であると知れたとき、邪鬼丸の運命は再び大きく回りはじめた。追手の1人として伊賀を立った邪鬼丸は、あやめをかばってついに伊賀を裏切り仲間の1人を切って捨てた。この瞬間、おのれの信じる道だけをひた走る1人の抜忍が誕生した。邪鬼丸この時14歳。まだ少年というべき男であったという。

抜忍が集う。翼を持った3人の男たちの誓い

死のおきてによって迫る伊賀の追手と闘う邪鬼丸の前に、2人の男が現れた。幻妖斎は秘術凍結行の謎を求める妖術の使い手。小源太は友の仇を討つべく伊賀の頭領百地三太夫に反逆した男で、毒薬を使わせたら天下一品の実力派だ。そう、彼らもまた自分の道を行くことを望んで伊賀を去った抜忍であった。かくて、翼をもった男たちがここに相集うこととなった。このあと3人は互いに助けあうことを誓いあい、10日ごとに隠れ家に集まって武器や食料や時には互いの知識や能力を分けあいながら、それぞれの道をつき進むこととなった。

回る因果は糸ぐるま。邪鬼丸出生の秘密とは

なんとしてもあやめとの再会を果たしたい邪鬼丸は、大胆にも甲賀の里に1人で飛びこんでいった。襲い来る甲賀忍者をかわし、ついに伊賀の頭領と対決することとなった。秘術をつくして闘ううち、突然頭領は刃を

激ペたしゃぶる

ROM在中球団と　エディットでチームを作るには打率などの設定に上限値があります。ところがもともとROMの中に入っているチームは、上限なしに自由に設定されてます。つまりかなり強いチームもいるってこと。そこで、そんなに強くないチームを自軍にして、ペナントをやってみましょう。苦しいチーム事情をなんとかやりくりして、勝ったり負けたりしていくペナントはなんとも楽しいものです。<続く

●エルスリード・アジャスト　タイトル画面、エリアマップ、戦術マップで敵が活動していないときできます。〔SHIFT〕を押しながらカーソルを押すと表示している画面が動く、アジャスト機能になります。（愛知県　ヤナギ・15歳）

おさめ、親しげに語りかけてきた。そう、頭領の正体は、あの大天狗だった。そしてあやめと再会。彼女は邪鬼丸の姉であり邪鬼丸こそは真の甲賀の頭領となるべき十三代目甲賀三郎であることを知らされたのだった。

十三代目甲賀三郎、邪鬼丸。新たなる旅立ち

真の甲賀の頭領となるには、甲賀の守り神である役行者の試練を受けねばならない。生駒山でようやく行者に会った邪鬼丸は、甲賀頭領の証のひとつ、甲賀由緒書を与えられた。試練とは即ち証を3つ集めることであり、残り2つのありかを知るには不気味な妖怪たちが棲息しているもののけの洞窟で、前鬼

と後鬼という2匹の鬼に会わねばならない。暗闇の中からわいて出る妖怪どもを切り捨てやっと会える鬼達。だが前鬼には「態度が悪い」と1度は追い返され、後鬼には「酒持ってこい」と脅される始末。苦労のすえ残りの品のありかを聞き出した。どうやら2つとも琵琶湖にあるらしい。かくて邪鬼丸は生駒山を後に、琵琶湖へと向かった。

交差する軌跡。敵か味方か、2人の忍者登場

生駒山のふもとで風魔の小太郎という忍者を伊賀の追手と誤解した邪鬼丸。危ういところで和解したあと、邪鬼丸は小太郎の落とした巻物を拾うが、うかつにもそれをスリに盗まれてしまう。折悪く、そこで巻物を追ってきた猿飛佐助と一戦交えることとなってしまうが、自分の非を認めるだけの成長をとげた邪鬼丸は手傷をおったものの佐助との闘いを回避、無事生駒山をあとに一路琵琶湖へとむかうのだった。この事件が後々意外

な事実をもたらすことや、小源太や幻妖斎ともかかわりがあることを、邪鬼丸は知るよしもなかったが、3人の運命は見えない糸で十重二十重にからみあっていたのであった。

琵琶湖上の死闘。名刀日光剣を手にできるか

運命の日は来た。琵琶湖へこぎ出した邪鬼丸がめざすのは、前鬼から教えられた強力無比の日光剣をその腹に飲みこんでいる化け物大ナマズだ。水底から突然目の前に現れ、邪鬼丸を苦境に立たせたが、ついにはその屍をさらし、邪鬼丸は日光剣を手にしたのであった。

我慢大好き　続々　物をくれという人間には、物惜しみせずに分けてあげましょう　特に侍などは、はちみつをくれませんか」とよくたかりにきますので、けちけちせず1度に200匁くらいはあげましょう　ここが我慢のしどころなので、「はっかやろー」と叫んだりしないようにしましょう　そのうちにきこりが「麦をくれませんか」といいますから、1粒残らず進呈します（またまた次のページに続く）

ペンブルブラザーズ

パズルゲーム4

パロディもここで小休止なのだろうか、ステージ名もひねくれていない。いわゆるオリジナルってことかな。しかし、ギャグだかパロディだか何だかよくわからない現象が起きた。いったいそれはどういうことか!? と、もったいつけといてと……。

さらにしゃぶりまくる？　これだけでもかなり長期間、普通のゲームの寿命とくらべたら、無限大に遊べるソフトだけど、さらに変わった遊びかたがあります。それは他の野球ゲームのデータを移植すること。何チームでもエディットできる激ペナだからこそこんなことができます。ファミコンでメチャ売れたファミスタやPCエンジンのワースタなどをそのまま移植して楽しもうというわけ。⇒続く

Q…カサノラ…か、…916年にタイムトリップしたけど、元の時代に戻れない。ヒントだけでもお願い！（東京都 高橋…・18歳）

A…メイの両親から話を聞いたあとキミはタイムトリップに失敗することになる。1885年のリザという人に助けられ、彼女の名をヒントにして持ち物をひとつ使って外に出よう。1916年にエルガー博士の研究所があるはずの山(山の全景が見える所)で××を見つけよう。

ここはいちばん長いステージ。ここらへんから難しさがアップしてタイヘンになってくる。

縦に見るのが正しい見方だけど、横にするとほとんどグラディウス。グラディウスを横にするとアパミクル、アパミクルを横にするとパロディウスがな。

新コーナー タイトル未定

抜忍大好きさん（続々々）　するとお金とひきかえてくれます。お金がMAXにならずまだほしいと思ったら、今までのことをもう一回くり返します。この技（というのかどうか）は、3人に共通して、しかも何度でも使えます。また、宇治で一回成功したことがありますが、それ以外のところで使えるかどうかはわかりません。ただ試すなら、麦が落ちている村や町のほうがいいと思います。一度長老が麦とお金とをかえてくれましたが（武藤村で）、レートが安かったしそれ以降はきこりばかりでした。（続く）

ドラクエ3かと思ったでしょう。本当はⅢなんだけどね。ドラクエⅡみたいな人気のあるゲームは骨までしゃぶろうという意図の特集です。

モンスターズアイテム拾得。その傾向と対策

モンスターを倒すともらえるアイテムを一部紹介。悪魔のしっぽはベビルとホークマンから。悪魔のヨロイはデビルロードから。いなずまの剣はハーゴンの騎士から。破壊の剣はアトラス、ギガンテス、ドラゴンから。不思議なぼうしはバズズとメイジバピラスから。復活の玉ははぐれメタルから。ほしいアイテムを出すモンスターを倒すと何パーセントかの確率で手に入る。

最後に倒したモンスターのアイテム

破壊の剣と悪魔のヨロイを呪われずに使う／

ドラクエⅡの世界のなかで最強の攻撃力を持つといわれる破壊の剣。しかし、ふつうに装備すると呪われてしまう恐ろしいアイテムなのだ。「なーんだそれならいなずまの剣でがまんしよ」などという根性なしはおいといて話を続けよう。

まず、破壊の剣とはやぶさの剣を持ってハーゴンの神殿の前に行こう。はやぶさの剣を装備して神殿に入る。ローレシアの幻に包まれている神殿の中で、装備を破壊の剣に変える。ふつうなら呪われてしまうはずだが、幻の中での出来事なので、外に出ると呪いはかかっていないのだ。そのうえ、破壊の剣の攻撃力はそのままで、2度攻撃のできるという最強の武器「破壊のはやぶさの剣」ができあがる。

同じようにして悪魔のヨロイも装備してみよう。最高の防具に最高の武器がそろえばハーゴンだろうがシドーだろうが怖いもんはねーってなもんだね。しかも、悪魔のヨロイは、サマルトリアの王子も装備できるのでキラーマシン程度の攻撃では、びくともしないぜ。といっても魔法の抵抗力はないので御用心。

ハーゴンの神殿の前で、はやぶさの剣を装備してから入ろう

…きたもんね。といいつつ装備する

START

ファミマガを買おう　激ペナとほとんど同時期に発売されたワースタならデータはカンタンに手に入るでしょう。兄弟誌のファミマガの6月3日発売の号にはワースタだけじゃなく、パワーリーグ(こちらもPCエンジンの野球ゲーム)のデータも載ってるから、買ってみてもいいでしょう(ちょっと宣伝)。ちなみにPCエンジンの担当者によれば、パワーリーグもかなりいいできだそうです。⇒続く

●ヘルツオーク・メッセージ　BASIC画面にしてからディスクを入れ、FILESを実行しよう。するとソフトハウスからのメッセージを見ることができる。(神奈川県／TEC小僧・18歳)☆ディスクゲームならではだね。

水のはごろもを王子と王女の2人に着せよう

ゲーム中盤で重宝する水のはごろもを2つにしてサマルトリアの王子にも着せよう。雨つゆの糸と聖なる織機を持って、テパの村のドンモハメに会い、復活の呪文を聞いてリセット。そして、その呪文で復活してまた糸と織機を集めドンモハメのところへ行く。1着目の水のはごろもが手に入るので、もう一度話しかけてから復活の呪文を聞いてリセット。再度復活してドンモハメに会うと、2着目の水のはごろもが手に入る。

↑ここは北のトラゴンの角の3階

↑は一い。1着目の水のはごろもが手に入った

↑見て見て、あぶない水着より強力な水のはごろもが2着だぞっ！

装備しないで道具を使うといいかもしんない

武器の中には道具として使うとかなり重宝するものがあるが、その代表的なものとして力のたてといかづちのつえがある。力のたては使うとベホイミ、いかづちのつえはギラの効果がある。力のない王女の必須アイテムだからぜひ使おう。

←戦闘中に使わない装備しないなんて便利

←たたて魔法か使え

イラストのコーナーPart1(ムーンブルクの王女編)

↑京都府　摩可なっつ・?歳　規定に立ち向かう　あぶない水着ートIIだって　多世代視論理

↑埼玉県　空あおい・?歳

↑岐阜県　クェプル・13歳　～やさしいそよ風　ほんとにやさしいタッチ

新コーナー　タイトル未定

抜忍大好き♡(続々々)　少々根気がいりますが(時間もかかりますし)、確実に成功します。ただ、何かくれという人相手に物惜しみをしますと、たとえ妻を買ってくれるきこりが現れても、レートは低くなるようです。また、人が現れにくくもなるようですね。ひまをみて、次には抜忍の攻略レポートなど書いてお送りしたいと思っていますが、とりあえずご参考までにお買物ガイドを少しだけ。梅干しは公門村が11文と安く、とうがらしも安くてお得です(まだ終わらないよ～ん、次ページに続く)

↑果：ゲーム機のコントローラのカケにアイスクが隠れて攻撃してくる

↑すると、スタタタ、と連射でやっつけられる。なんて気持ちのいいことだ

↑地上物がこのように連なっているときはスルーエ、クマという貫通弾を撃つ

これは開発者の夢に違いない。悪夢であろう。ICが地上から攻撃してきたり飛んできたり、あげくのはてにはコンデンサのでんかいくんが飛んでくる。でんかいくんが紫色なら紫電改くんなのだろうか。でんかいくんの部屋は電解室か。

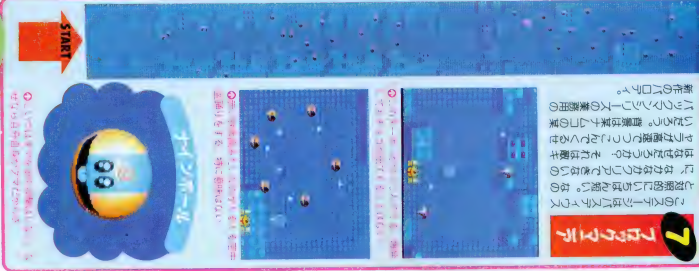
ワースタを移植　まずは名前。ワースタの選手は4文字以内の名前なので、これは問題なく完全に移植できます。次に数字ですが走力は5倍ぐらい、スタミナは2倍ぐらいにするとちょうどいいでしょう。防御率、スピード、左右の変化はたぶん足りなくなるけど、1人ハズレを作るか、平均化して対処しましょう。ただ平均化すると強いはずのチームが弱くなってしまうことがあるので注意。⇒続く

ちょっと通り抜け

Q…

A…教えてくれるものによっても違いますが、最低200文ぐらいから教えてもらえるものもあるようです　ただし、高い金をとっておいて「忘れてしもうた」などというふざけたじーさまもいるので、お金を払う前には必ずセーブしておくことをおすすめしちゃいます。

新□□□□ タイトル未定

……大好き（続く5）　水蜘蛛と忍び舟は3人そろわないと行けない篠原村でなら、それぞれ650文、4000文と格安です　篠原村は、邪鬼丸くんなら忍び舟があれば行けますし（解毒剤もいりますけど）、ほかの2人でも道具（忍び舟やしころなど）があれば行けるかもしれません　打ちかぎ、舌無、毫切りはここでしか手に入りません　各種手裏剣、忍び鎧、忍び解毒剤、忍び斧（これはほかの2人からもらえばいいのですが）、赤玉などはここか信州の諏訪でなければ手に入りません。ゲームの最初のうちに2人を誘って行くことをおすすめします。（次ページへ続く）

十字♪十字♪BOX♪

ああ、ちょっとはずかしいなぁ、このコーナー名は。とりあえず、ページの都合で大きくなれなかった記事を集めてみました。次号では特集したいやつらです。

探検隊 ディープダンジョンシリーズの ファミコン版 と違う部分

シリーズ第1作『魔洞戦紀』はソフトハウスの人に「ファミコン版とまったく同じ内容ですよ。第2弾の『勇士の紋章』はファミコン版よりも世界が広がって、内容がパワーアップしてます。買うんなら2作目というわけだけど、じつは1作目をクリアするとパスワードが出て、それを2作目に入力するとすごくいいことが……」と話され、それを信じていた。ところが、ファミコン版の攻略本を見ながら『魔洞戦紀』をプレイしていたら、ファミコン版にはないものを見つけてしまったのだ。

それは左の大きな写真で紹介しているもの。いったいどのような作用をするのかはまだ不明。写真を見てもらえればわかるように見つかったのは地下8階。最強のレベル21になってから発見したのだ。「EXカプセル」という名称から、経験値が増えそうな予感はするけど、なにしろ最強になってしまっているから、調べようがない。新しいキャラクタで再びここにくるにはちょっと根性と締切が……。

次号では徹底的に解明するつもりなので待っててね。また、ついでといってはなんだけど、『勇士の紋章』のほうも攻略しちゃうからよろしく。

ファミコン版の攻略本（小社刊）でクリアはカンタンにできる。しかし、この「EXカプセル」については載ってない。ファミコン版にはないからだ

……うなる。行ってみてね

こちらは『勇士の紋章』にパスワードを入力した場合のお城

激スタをプレイ　左右の変化はちょっと注意。左投手の右変化とはシュートのことですよ。編集部で移植をためしたところ、数字が足りなくなることや、上限値を超える数字をどうするかなどの問題が数多く出てきたけど、それらをなんとかしてクリアしてプレイしてみました　なんとも変な感じでおもしろかったよ　これをやってはじめて気がついたんだけど、選手の名前ってたいぶプレイに影響するね　（続く

●アシュギーネ復讐の炎・ミュージックセレクト　移動シーンで〔F５〕を押すと、つぎつぎに音楽が変わっていきます。ただし、戦闘シーンではできません。最初からエンディングまでの音楽がたのしめます。（京都府　沢学園・12歳）

新コーナー　タイトル未定

名場面　ハイスコアルーム的　コーナー登場

昔々、兄弟雑誌のファミマガに「ハイスコアルーム」というのがあったことを知っているかな。ゲームで高得点をあげた人が、画面の写真を撮影し、それを証拠として、名人の認定証をもらうというコーナーだった。がらの悪いバボが担当になってから、人気がなくなってやめてしまった(本当はインチキするヤツの出現や、得点を争うことに読者が飽きたことが原因)。

でも、ゲームを１人でやってすごい得点やエンディングにたどりついたら、その感動を他人にわけあたえたいのが人情(自慢したいだけという気もするけど)。そこで、十字軍内に「名場面」(仮題)というコーナーを新設しようと思う。

どんなゲームでもいいから、こんな場面を他人に見せたいという気持ちになったら、画面を撮影して送ろう。撮影するときは部屋を暗くしたほうがいいよ。

⬆たとえば、釣りキチ三平でテヒ・ソードを釣りあげたら……

作文　キャラクタに感情移入してみる

新コーナー第２弾はキャラクタを題材とした「作文」(仮題)。好きなキャラへの思いいれをたっぷりこめて作文してください。イラストが付いてればなおよい。

なお、下のイラストとP26のドラクエⅡのイラストは野見山つつじ先生でした。欄外がつまっててこんなところにクレジットしてしまった。

⬇口が大きくたっていいじゃんかよぉ。おいらは口から出す風の力で食パンに穴か開けられるんだぜ　すごいだろ

⬇ペンギンじゃないってば。あああめた。ここにあるようなつまらないものじゃ採用されないので、おもしろいの考えてね

⬆空中に浮いているのは磁石の力なの。ＪＲのリニアモーターカーはわたしの体を調べて作ったのよ　エッチだったわ

Q&A　「通り抜けできます」のお知らせ

今回はQ&Aのコーナーは上欄外にしかできませんでした。先月号で募集したハイドライド３の銀の剣ですが、まだ編集部では確認できてません。来月まで待ってください。

それから「みんなで救ってあげよう」のコーナーもお休み。先月募集したガリウスについてはたいへんたくさんの応募をいただいて、ただいま選考中です。来月の発表を待ってください。

批評　ほめまくっちゃおう

第３弾はなんと「批評」(これだって仮題)。とにかくほめることによってソフトを批評してしまうの。たとえば「××はとってもスクロールがゆっくりなので、初心者も安心して遊べる」とか「○○はディスクを読んでる時間が長いので、トイレに行ける親切設計だ」とか。

もっともっとするどくソフトをえぐってて、ごきげんにイヤミなやつを待ってるぞ。

⬆こいつはスライム・たまねぎ・オニオンというわけなのね

⬆[illegible]れのことかわかるかな

⬆キャラがUターンして帰っていくとき[illegible]

8　ネクロガルド

その昔、この大地を勇者が歩いたのだろうか。今、かつての地を空から見おろしている。そして、歓迎するかのごとく敵キャラが出てくる。

え〜い、勇者はいったいどうしてしまったのだ。おかげでこちらが戦うことになったぜ。

抜忍大好き♡(続×６)　特に蜘蛛梯子は５００文(５０００だったかな)と安い(ほかでは１万２０００文か１２００文)。茶葉は京と大津が安く(50文)、朝顔は大津と京の一軒(60文)、酒は公門村です(90文)　公門村にはかつおぶし(50文)もあります　ではこのへんで。中途半端でしかも乱筆乱文であること、どうかお許しください　皆様のご活躍を期待しております　お元気で　(愛知県　匿名希望・？歳)　かなりおとなの女性からの投書(ごめんなさい、読者の平均年令とくらべてです)　こころが洗われる思いがしました　役立つ情報に対してゲームをさしあげます。

ほんとに無限大　まだまだほかにも楽しみかたはある。大リーグや韓国の野球のデータを調べて入力してみてもいいし、高校野球とかマンガの世界を移植するのもいいんじゃない。友達とチームを作りあいウォッチモードで対戦するのも頭脳戦という感じでいい。本当にこれで一生遊べるかもね。これと麻雀悟空を持って無人島に行きたいなぁ。⇨次のページからは先月予告した編集部対抗激ペナ大会の報告の続き

ちょっと通り抜け

Q…「学園物語」で、女の子とえ…ちできません。簡単にえ…ちできる方法をご伝授ください。（千葉県・としちゃん・23歳）

A…知らねいよ、といいたいとこだけど、まあいいでしょ。とりあえず番犬のジュディを手なずけて女子寮内に入り、非常口近くの倉庫の中に隠れて夜になるのを待ちます。あとは風呂場をのぞこうと、女の子とナニしようとお好きにどうぞ。当然ゲームオーバーするけどね。

9 スーパードカンジスター

ここがどのゲームのパロディかわからない人は退場。どかんどかん立っているドカンのどれかに入れるのがうれしい。また、ドカンは障害物になっている。ぶつかっても死なないけれど、前に進めなくなり、スクロールからはみ出たらアウト。

これはイモムシだからポテトワーム……

新コーナー タイトル未定

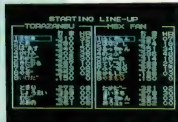
昔々のつい最近　生まれたばかりの婆さんが、八十五、六の孫つれて、海から山へとびこんだ。1人の警官そろそろと、黒い白馬にまたがって、前へ前へとバックした。曲がった道をまっすぐに、こしをおろして立っていた。（静岡県　池田浩彰・？歳）……知っている人は知っているサイケ詩。こんなわけわからんのもたまにはいいんじゃない。そうだ、生まれたばかりの婆さんコーナーを作ろう。なんて冗談だって。

読者対抗 誌上決戦 激ペナ大会〈全国版〉出場チーム大募集 のお知らせ

「読者からチームを募集して、ウォッチモードでトーナメントして、優勝チームとMファンチームで真の優勝を決定する。そして、3位までは何かプレゼント……てのはどうでしょうか」

（三重県・ファイツ阪神）

という手紙がエディットチーム「TORAZANSU」（Mファンの記事を見ただけで作ったというからえらい／）とともに届いた。よし、その企画もらった／というわけで、激ペナのエディットチームを大募集します。しめ切りは7月10日消印有効。応募チーム多数の場合は各都道府県1チームになるように書類選考します（ただし、TORAZANSUはシードで出場に決定。当然だね）。プレゼントは……まだ考えてないが悪いようにはしないから応募してね。

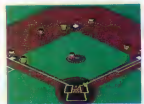
で、さっそくMファン公式チームと対戦させてみたのが下の写真だ。どうだ、勝ったぞ。

編集部対抗激ペナ大会の結果報告だ／

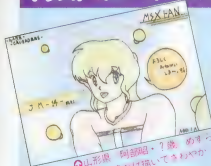
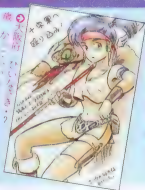
4月16日、銀座・パナメディアで「編集部対抗激ペナ大会」が開かれた。楽しさで盛り上がるMファンチームは、完全に本気のポプコムチーム（優勝チーム）に破れた。だって敵は激ペナマシンを連れてくるんだもん。

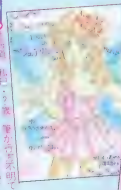
フレイホール、何度やっても興奮するなあ

Tチームは足が遅く満塁の好機をもかせす

結局……対4でMファンの勝ち。ふふふ、出直してこい

THE 2ND 激突ペナントレース ©KONAMI 1988
1PLAYER
2PLAYERS
PENNANT
TEAM EDIT
WATCH

激ペナ大会結果報告〈いいわけ編①〉　なぜ、Mファンは負けたか。①徹夜明けだった（でも、これはほかも似たようなものかな）　②ウチワで受けるチーム作りを目指した（ほかの編集部は短期戦に的をしぼった偏ったチームだった）　③ほんとうに3人で行って交代で戦った……プコムやMマガは専用のメンバーが1人でがんばっていた）　④3人とも気さくな対人恐怖症だった（うそ）⇨次のページに続く

●迷宮への扉・すごい名前　5月号に載っていたもの以外にみつけました。それは「！！？？」です。LIFEいっぱい、STRとDEFが57になります。（福岡県／千住雅美・13歳）☆5月号に乗ったのと同じ強さだね。

↑山形県　阿部昭・？歳　めずらしく上半身だけ描いてさわやか

新コーナータイトル未定

これがクイズの賞品！　1等賞はなんとMファン特製テレカ5枚。2等賞はハウ・メニ・ロボットと東京女子高制服を脱いだ図鑑パート3のディスクソフト2点セット。3等賞はドラスレⅣとアシュギーネ虚空の牙城のROMソフト2点セットだ。応募にあたっては何枚写真を使ったかを書くのはあたりまえだけど、そのほかに何かギャグを書くこと。書いてない人は失格となるぞ。しめきりは7月8日必着

投稿大募集

このまま増殖し続けて100ページぐらいにしたいなぁ。

ウル技は「ゲームのぞき穴」、質問は「通り抜けできます」へ。それぞれ上欄外に「ちょっと……」ができて細かいことにも対応します。

29～30ページで募集した、「名場面」「作文」「批評」（この3つは仮題）と「激ペナ大会〈全国版〉」にもどんどん送ってね。十字軍班への文句、ゲームをやってて思ったこと、そのほかもろもろのイラストなどは「新コーナータイトル未定」まで。また十字軍でやってほしいこともリクエストしてみてね。ファミクルクイズにも参加しよう。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者の中で優秀な人はMファンテレカか、ゲームをプレゼントします。

ファミクルクイズ

さて、ここでいきなり豪華賞品の数々が当たる、十字軍増量記念クイズです。問題です。ファミクルパロディック全10面のマップは、いったい何枚の写真をつなげたでしょうか？ うちわでいちばん近い人から順に1等から3等まで賞品を用意しました。またズバリ正解が多数の場合は抽選になります。くわしい応募方法と賞品については上の新コーナーを見よ。

10 ファミクルランド

ここはシューティングとRPGするステージ。敵や弾に当たって死ぬことはなく、RPG風戦闘シーンになる。持ってるエッグ数がそのままライフになるので、ここまでにためておくことが必要。ここのショップでの買物はほとんどわなに等しい。

↑ここにはショップがたくさんありますが利用はなるべくさけたほうがいい

↑RPGっぽいけど結局はシューティング。ライフ制なので一発で死なないのが違い

↑最後のボス。ここは1発勝負に戻る グルグル回ってるチキンに気をつけろ

END

激ペナ大会結果報告〈いいわけ編②〉　だって、みんな本気出すんだもん。ポプコムの激ペナマシンは、気のやさしそうな子だったのでいいけど、その背後で大会の進行にクレームをつけてたりした人は怖かった。自分はプレイしてないのにちゃっかりトロフィー持ってポーズつけたりね。ああいう大人にはなりたくないなあと思う、ファンダムのボス32歳でした。んん、負けおしみくさいなあ。負けおしみだけど。

新製品 コンパイルが放つ980円のディスク版雑誌

Mファン6月号「MSX新作発売予定表」の7月5日の欄に「ディスクマガジン(D)／コンパイル／980円」という謎のソフトがあった。9800円の間違いじゃないのか、第一、ディスクマガジンってなんなのだ、と首をひねっていた読者も多いだろう。名前は変更になったが、ここで紹介する「ディスクステーション」(コンパイル／7月10日発売予定／MSX2・VRAM128K／予価＝ほんとに980円)がその謎のソフトなのだ。

これが創刊0号の「表紙」。なぜか、水着姿の女の子がにっこりしている。たぶん、発売日が暑い暑い7月10日だからだろうと思う

これが[illegible]創刊の辞か[illegible]

キー[illegible]わきにオリジナルキャラも登場する

目次[illegible]好きなところを選んでキーを押すだけでOK

■ディスク版雑誌とは

「ディスクステーション」は、内容にしても、価格にしても、画期的なソフトであることは間違いない。

ディスクのなかには、雑誌的に編集された40項目の「記事」「ゲーム」などが入っている。

まだ、編集中なので、抜けているところが多いが、右の、上から3枚目の画面が目次だ(もちろん最終的にはすべての項目が埋まる)。読みたい記事や遊びたいゲーム名を選べば、その記事が画面に表示されたり、ゲームが始まったりするのだ。

記事は、ゲームソフト情報をはじめ、占いや懸賞パズル、読者コーナーなどなど、バラエティに富んでいる。コンパイルが以前からショップで無料配付していた同人誌的PR誌「コンパイルクラブ」のノリをそのまま電子出版しているという感じだ。

とくに、紙でできた雑誌にはまねできない、ディスクソフトならではの企画がおもしろい。

たとえば、このソフトのなかには簡易グラフィックツールも入る予定で、読者の投稿イラストや4コママンガはそのツールを使ったCGを募集する、とか。読者の小説なども、音入り、絵入りになる予定。

さらに、2本のレトロ・ゲームがそっくりそのまま入っているのもすごい。

下の写真の2本が創刊0号のゲームだ。

■新作ゲームのテストプレイも

なんといってもこのディスクステーションの目玉企画は、新作ソフトをテストプレイできること。たとえば創刊0号では「アレスタ」(本誌14ページで紹介)をちょっとだけだが実際にプレイできるそうだ。ほかにも、ファミコン、セガ、PCエンジンなど、コンパイルの開発する新作ソフトも画面付きで紹介していく予定。

また、右ページでも紹介しているFMパックにも対応していて、おもにゲームサウンド専門のコーナーでFM音源の音色が楽しめるのだ。

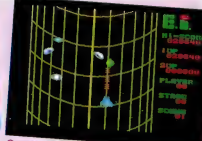
■はじめは隔月刊で

この「ディスクステーション」は7月10日に創刊0号を出し、以後、隔月刊で出していき、売れ行き次第で月刊化を目指す。

とりあえず、創刊0号は5000部の限定販売で反応を探る。価格も、さまざまな圧力に耐えつつ、980円をつらぬきとおす意志を固めている。

また今のところ「漢字ROM要」のバージョンしかないが、漢字ROM不要版の可能性も模索しているところだそうだ。

※問い合わせ先＝コンパイル☎082-263-6006

オマケのレトロゲーム「ハッスル・チューミー」かわいいアクションゲーム

おな[illegible]縦[illegible]シューティングゲーム アレスタの原型的なソフト

アンケートハガキより

●人間やめますか／私は浪人してしまった！　受験勉強をしようとするとMファンが読みたくなり、もーダメ。酒、タバコなどではなくMファン中毒は私がはじめてだ！(東京都・深沢一晃)⇒浪人おめでとう。まさに人間やめますかの世界だね。私はそのむかし「飲むヨーグルト」中毒で人間をやめようかと思ったことがあるが、さすがに浪人はしなかったぞ。アハハハハ。ところでMファンってそんなにおもしろいんだろうか。気づかなかったなあ。(バ)

●趣旨　プルルル、プルルル、「はい、徳間書店インターメディアです」「あの〜、MSXマガジンですか」。まあ、このような人は論外ですが、電話での質問受付時間には様々なドラマが展開しています。突拍子もないことをいう人、答えられない質問（ゲームのヒントなど）をしつこく何度もかけてくる人、Mファンの読者のふりをするがバレてしまう人、などなど。基本的にはファンダムのプログラムや十字軍のウル技についての質問が多いのですが……。（右の欄外に続く）

新製品

PAC2代目『FMパック』でFM音源時代がやってきた

FMパックに組みこまれている「パックコマンダー」のメニュー

PACに革命的な2代目が登場した。名前は、PACII『FMパック』、7月中旬、パナアミューズメントプロダクション（☎06-908-1151）から発売予定で、価格は7800円。

SRAMでゲームのセーブ／ロードができるのは初代と同様。価格が高めなのはそれだけの理由がある。

■FM音源とゲームが楽しい

7月以降発売のソフトのなかにはFMパック対応のソフトが続々出てくる。たとえば、コンパイルのシューティングゲーム『アレスタ』、マイクロキャビンのAVG『めぞん一刻〈完結篇〉』、アイレムのシューティングゲーム『R・TYPE』、T&Eソフトの新作ゲームなどなど、人気の出そうなものばかりだ。

で、FMパックに対応したこれらのゲームに共通する特徴は、BGMがFM音源で鳴るということなのだ。これは、簡易シンセサイザーがついているようなもので、いろんな音色が表現できる。ようするに「いい音」なのだ。FMパックに入っているFM音源は、9音（または6音＋打楽器5音）まで同時に出すことができる。ふつうのゲームが使うPSGは3音までだから、音色の差に加え音の数でもはるかに上だ。

これからのゲームはFM音源が主流になるかも。

■FM音源用拡張BASICも

FMパックのもうひとつの大きな特徴は、PACのSRAMに入っているデータをディスクに移したり、ディスクからSRAMに移したり、PACどうしでデータを入れ換えたりできる「パックコマンダー」という機能だ。これはなかなか便利。

そのうえ、FMパックのなかにはFM音源用拡張BASICも、ちゃんと入っていて、FM音源をPLAY文で鳴らすこともできるのだ。64音のなかから音色を選んだり、リズム楽器専用のMMLがあったりして、なかなか楽しいのだ。じつは、この拡張BASICを使ったプログラムコンテストを現在企画中。詳しいことは次号で！

PACどうしや、PACとフロッピーのあいだでデータのコピーをしたりなどの機能が使える

BGMを選んでTABキーを押すとこんな隠し機能が現れる　キーボードが鍵盤になるのだ

まじめ

こちらも強力な2代目「日本語MSX-DOS2」

こちらはマイクロコンピュータショウ'88の会場、アスキーのブース。な、なんとMSX2で、べつにワープロソフトが動いているわけでもないのに漢字が表示されている。いったいどうしたのだろう。

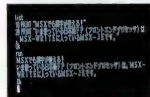
アスキーのブースではMSX-DOS2を、あまりにもなにげなくデモっていた！

■Disk BASIC 2

これはMSX-DOSをバージョンアップさせたMSX-DOS2の画面なのだ。DOS2が動くと、Disk BASICの機能も大きくアップして、いままでとちがうDisk BASIC2になる。もちろん漢字が使える日本語BASICだ。右の写真のように、MSX-WriteやWrite IIを漢字入力用に使える（何も使わないときは単漢変換）。漢字表示は80文字×24行まで可能。また、漢字表示のためにふつうのアルファベットや数字のキャラクタもグラフィックで表示されるため、LINE文やCIRCLE文のグラフィックと文字がいっしょに表示できる（右端の写真）。

■MSX-DOS 2

MSX-DOS2は、16ビットパソコン用のMS-DOSとほとんど同じに使える。いままでのMSX-DOSではサポートされていなかった漢字処理や階層ディレクトリ、リダイレクト、フィルタも使えるのだ。

MSX-DOS2は128KバイトのRAMを内蔵したカートリッジとディスクのセットで、ディスクドライブが1台以上あるMSX2で動く。7月末発売予定、価格3万4800円。漢ROM要。
※問い合わせ先＝☎03-486-8080

アルファベットや数字などと同じように漢字が使えるようになる

LINE文などで描いたグラフィックと文字を同時に表示できる

●趣旨の続き　一日に数本は変態的な電話がかかってくるのです。これを紹介してしまおうといったのは十字軍のボス22歳。「FFBの上の欄外があいててもったいないじゃないですか。ぼくの持っているとっておきの企画をやりませんか。『電話でゴー』っていうんですが、質問電話の応対をダイレクトに紹介するのです。これによって、質問電話をかけなかった人の疑問も晴れるし、笑える内容のものもあると思いますよ」。というわけで、あまりにもださいネーミングは変更することになったけど、この企画は採用され、FFBに新コーナーが登場したのです。次のページからは編集部にかかった電話からピックアップしてお送りします。

●イベントにて／「わくわくドリーミン！」に行きました。ペナントレースを2回してすごくおもしろかった。ところで関係ないのですが、コンパニオンがすっげえ美人！　とくに受付の2人がピカイチでした。（北九州・上野裕行）⇨16歳くらいから見れば年上の女はみんなキレイに見えるものなのだ。私だって小学生のときは中学生がおとなの男に見えたものだ。今は光GENJIのあっくんが好きだけどサスガに私も中学生には手が出せなくて困っているぞ。（バ）

●Mファン教養講座〈津軽弁編〉／「あのぉ、青森の鈴木(仮名)だども」「……」沈黙。「２月号のシャロムなんだどもぉ」「……」東京生まれのＦは津軽弁がわからないので、青森生まれで東京に来て４年のＳと交代。以下彼らの会話。「お電話かわりました。シャロムのどういった御質問でしょうか？」「質問ど言うか〜、いぎづまっだども」「ふ〜ん。おめぇどこさおるだ」突然、津軽弁になるＳ。「青森」「お一おれも青森だぁ……」☆田舎のある担当者がうらやましくなる４時〜６時の質問電話でした。

しつもんでんわより

●ガイザックが倒せな〜い(30歳・会社員)／「じつは、私1月の末ごろからガイザックと対決している者なのですが、ど〜しても倒せないんです」「……」「あのぉ、こういった質問はだめなんでしょうか？」「え〜と、御質問のヒントはMファンの5月号・P12〜13に載っておりますのでそちらを参考にしてください」「そうですか、どうもありがとうございました」「いいえ、これからもMファンをよろしくお願いします」「はい、これからもがんばっていい本作ってくださいね。それでは、ごめんください」「失礼します」☆みろみろみろ。この丁寧さ、読者の鏡だね。みんなこのぐらい丁寧だと答える方もとても気持ちいいのになぁ。

新製品

パーソナル・ミュージシャンになるための新兵器

サックス型の電子楽器 デジタルホーンDH-100

昨年デジタルギターを発表して話題を呼んだカシオが、今回はサックス型のお手軽楽器「デジタルホーン-100」(標準価格・33000円)を発表した。

長さは52センチで重さは電池を入れても800グラム。スピーカーが内蔵されているので、本体だけでも音が出るし、ヘッドホン出力もあって、深夜でもトイレでも、いつどんなところでも演奏の練習ができる。電源は3電源方式。音色は、サックス、トランペット、シンセリード、オーボエ、クラリネット、フルートの6つの管楽器の音色がプリセットされている。とくに、クラリネットとフルートの音色は美しい。

息を吹きこんで音を出すのは学校で使うリコーダ(縦笛)よりもかんたんだ。しかも、吹きこむ息の強弱によって音量がかなり変化するので、リコーダよりも表現が豊かになる。

では、運指(指使い)はどうか。これが、リコーダとほとんど同じなのだ。サックスの形をしていても、演奏者から見ればこれはリコーダなのだ。

もちろん電子楽器なので、いろいろ便利な機能がついている。たとえば、トランスポーズ。これは、ボタンを押すごとに半音ずつ全体の音の高さがあがっていく機能だ。たとえば、#が4つもついてる嬰ハ短調の曲を吹くときなど、まともにやっては笛で吹くのも難しい。そこで、あらかじめイ短調(ハ長調と同じ)に楽譜を変えておいて、トランスポーズのボタンをチョンチョンチョンチョンと押すと、その楽譜を吹けば嬰ハ短調の曲になるというわけだ。

ちなみに、リコーダータイプの運指だと音域は2オクターブだが、カシオオリジナル運指という方式で音を出せば、音域が4オクターブまで広がる。この運指は、トランペットのようにおもに3つのキーの組み合わせで音を出す方式で、リコーダー運指に比べて、指使いは難しくなる。

音色は自然にビブラートがかかるようになっているうえに、ポルタメントというキーを押しておくと音程がトロンボーンのようになめらかに変化しておもしろい。ちょっと練習すれば、なかなか味わいのある演奏ができそうだ。

さらに本格的な演奏をしたいという人には、MIDI OUT端子がついてるのでMIDI規格(電子楽器どうしを接続するための世界統一規格)のシンセサイザーやサンプラーにつないでほかの楽器を管楽器っぽく演奏することもできるのだ。

本体だけでも遊べるし、拡張性もあるというのがニクイなあ。

↑デジタルホーン。長さ520×幅100×高さ185(mm) これでサックス奏者気分に

↑カシオトーン新シリーズの中堅機ＭＴ－540(ミニ鍵盤タイプの最上位機種) 幅664×奥行き234×厚さ83(mm) 重さ3.2kg

CD音源の音色がリアル カシオトーンの新シリーズ

さて、カシオからは同時にファミリー電子キーボード「カシオトーン」の新シリーズが8機種発売される(6月中旬までに続々登場)。

このシリーズは、実際の楽器の音をデジタルサンプリングしたCD(ここではCasio Dynamicの略)音源を使っていて、音色がリアルなのが特色。ミニ鍵盤タイプのMTシリーズが3機種(標準価格24,800円〜39,800円)、標準鍵盤タイプのCTシリーズが5機種(標準価格33,800円〜69,800円)がある。細かな機能などは機種によって異なるが、ここでは中堅機種のMT-540(標準価格・39,800円)を紹介しよう。

MT-540は、ミニ鍵盤で49鍵、ステレオスピーカー内蔵、3電源方式。

CD音源による音色は20種類で、なかなかの音。それぞれの音色にステレオ処理がしてあるし、2つの音色を重ねあわせるトーンバンク機能があるので、ぶあつい音が出る。

20種類のオートリズムと、自動伴奏機能(リズムにあわせてベースやコードを付けてくれる)も内蔵しているので、ちょっとキーボードの演奏を覚えればすぐにいろいろな曲が弾けるわけだ。

さらに、8種類の効果音(コンサートホールの拍手、雨の音、海、鳥の声など)がサンプリング(デジタル録音)されている。

MIDI IN／OUT端子も付いていて、外部のMIDI機器もつなげる。たとえば、デジタルホーンでMT-540の音を鳴らすなんてこともかんたん。

うーむ、このごろのデジタル楽器の高機能化、低価格化はものすごい。たとえば、ほんの3、4年なら、この2つの新製品の組み合わせ(標準価格にして約7万円)でできることをやろうとすれば、軽く数百万円かかったものだ。ううむ、すごい。

それにしてもカシオの新製品はいつも衝撃的だなあ。

※問い合わせ先＝カシオ計算機
☎03-347-4811

アンケートハガキより

●人形／表紙や十字軍に載っている人形はだれが作っているのですか。とってもじょうずです。(千葉県・松田英丈)／このごろよく出てくる人形は北田順子のかわりですか？　それにしても色っぽいです。かなりエッチな人が作っているんでしょうね。(神奈川県・消えた北田順子)⇨十字軍のメンバーはみんなエッチだが、十字軍の人形を作っているＨさんはじつはまともだ。が、Ｈさんに「足はこういうカンジで」と依頼する十字軍のボスは根暗でスケベだ。(パ)

MUSIC 『イースII』と『パロディウス』の音楽

先月に続いて今月もゲームミュージック最新発売情報のお知らせ／ くるしゅうない、どこよりも早く知るがよいぞ／

■『ミュージック・フロム・イースII』

今月、巻頭で紹介の『イースII』の音楽が、MSX版ソフト発売に先駆けて6月21日に、発売が決定した／

サイド1には、ゲーム・オリジナル・サントラバージョン全25曲を完全収録。

サイド2には、アレンジバージョンとオリジナルSEバージョンが収録されている。

アレンジバージョンは、キーボード奏者の難波弘之さんがアレンジを手がけている。また、今回のアレンジバージョンでは、ゲーム中の曲『ランスの村』に日本ファルコムが歌詞を付け、アニメ『うる星やつら』のラム役で知られる、声優の平野文さんが歌っている。

オリジナルSEバージョンでは、ゲーム中に使われているSE（サウンド・エフェクト。効果音のこと）を25パターン収録している。

価格はCD3200円、LP2800円、テープ2800円。特典として、『イースIIロゴステッカー』（初回プレスのみ）と全25曲の楽曲の楽譜付。 （キングレコード）

[illegible]イースIIの音楽を聴きたいね／

■『オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス（MSX版）』

Mファン読者には、もうすっかりおなじみの、『パロディウス』の音楽が発売中／

第1惑星から第6惑星までの音楽のほか、エクストラステージのテーマ、SEコレクションなどがAサイドからBサイドにかけて収録されている。もちろん、音源はMSXのものを使用している。

コナミの本性といわれているこのゲーム音楽[illegible]また一興／

テープ版のみの発売で、価格は1000円。ふろくとして、ロゴ・ステッカーとキャラクタ解説書付カラーピンナップ付。

（アポロン音楽工業）

■アポロンからの今後の発売予定

6月21日、ドラゴンクエストIIIの『そして伝説へ…／冒険の旅』（ボーカル版）、歌：鴻上尚史（第三舞台）。予定価格はシングルCD、テープが1000円、シングルが700円。

7月5日、『ドラゴン・クエスト・イン・ブラス』（吹奏楽団版・ドラクエI～IIIより）。価格未定。

7月21日、『スペース・オデッセイ・グラディウスII～ゴーファの野望～』（ロック・サウンドリメイク版／オリジナル・サウンド版）。予定価格はCD3000円、LPとテープは2500円。

なんだか最近はゲームミュージックがやたらとたくさん出てくるなあ。

BEST 10 J&P全店によるMSXゲームソフトベスト10速報／

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	THEプロ野球 激突ペナントレース
2	—	パロディウス
3	5	新10倍カートリッジ
4	4	パナアミューズメントカートリッジ
5	—	制覇
6	10	ガンダーラ
7	2	信長の野望《全・国・版》
8	—	セイレーン
9	7	マンハッタン・レクイエム
10	—	ファミクルパロディック

（5月20日調べ）

今回は予想通り、『激突ペナントレース』が第1位。発売日から、わずか1日でトップになったことになる／ さらにおどろくなかれ、初登場2位の『パロディウス』、3位の『新10倍…』と、コナミのソフトが3位までを独占した。そのほかの新作では『制覇』が麻雀ソフトとしては最高の5位をマークし、『セイレーン』『ファミクル』も大健闘を見せた。

プレゼント さあ応募しなさい

今月はドーンと6品目33点／ さあ、かかってきなさい。編集部は誰の挑戦でも受ける／うーん、意味がない／

●コンパイルより

①『ディスク・ステーション』（2DD、VRAM128K、漢字ROM要：以上の条件をみたすシステム所有者に限る）……3名様

●キングレコードより

②LP版『ミュージック・フロム・イースII』……5名様

●アポロンより

③『オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス』……5名様

●コナミより

④『THEプロ野球・激突ペナントレース』のノート……5名様

●ハードより

⑤『クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編』のポスター……10名様

●マイクロキャビンより

⑥『めぞん一刻（完結篇）～さよなら、そして…～』のポスター……5名様

しめきりは6月30日必着。発表は、8月8日発売の9月号の欄外で。応募方法は右の掲示板を見てね。

まるで本のような激ペナノート。スコアをつけるか、日記にしよか

ファンならほしがるめぞんのポスター。花嫁衣装がまぶしい

ハード『クイズ雑学オリンピック』の貴重なポスター

掲示板

●FB名物「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券をはって、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所（郵便番号と都道府県名も書くこと）・氏名・年令・電話番号、③今月号のFBでおもしろかったコーナー、④（あれば）なにかおもしろいこと、の4つを明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！

●なやみ／なやみ聞いてください。LINKSしたいけど、金がない。とうすればいいですか。おばQさんならどうしますか？（大阪府・山田健一郎）／通信すると電話代がかかるからと母に怒られます。うちは貧乏子だくさんです。どうしたらいいですか？（北海道・たわわ五月みどり）⇨私はおばQです。他人の家でやるか、ママに怒られたら弟のせいにするなどしてはどうでしょうか。（ほんとうはバ）

●関西のひと／「ハイドライド3ちゅうゲームのな、光の剣ちゅうアイテムはのどこにあるんじゃろか？」「ハーベルの塔の113階のエレベータの中です」「さよか」ガチャ！　ツーツー。プルルル、プルルル「はい、徳間書店インー……」「あんなー、VIPカードちゅうのがあるやろ、あれなんなんや？」「使うと10ゴールドが255枚になります」「ヘー」ガチャ！　ツー、プルルル、「はい、徳間しょ……」「おれや、おれや、あんなー、次元のおまもりちゅうんか？　あれどこにあるんや？」「うーん、場所は教えられません」「あそう、応援団買うたるからええわ」ガチャ！　ツー、ツー☆大人なFは平然と次の質問にとりかかるのでした。

おはなしこんにちわっ

若原瞳のラブリー10／　バボだ／

●Mファンは「天皇陛下写真集」にも負けない完璧な本だと思っていたのにMマガに負けているところがある。それはアンケートハガキにミシン目のないところだ。バボ、敗北を認めろ。（神奈川県・昔なつかし）

なんでもかんでも私のせいにするな。そんなことは編集長にいってくれ。でも、Mマガ6月号にはなかったぞ。

●アンケートハガキの「学校名」は何に使うんですか。なんだか気味が悪いんですが。（青森県・山本修平）

山本の学校に「頼んでもいない寿司」などを送るためだよ。山本の名前でな。

●「おはなしこんにちわっ」の下にあるなんともいえない顔がぼくは大好きです。（東京都・森田充史）

●バボさんの「おはなしこんにちわっ」に出てくる絵が気持ち悪くて眠れません。（神奈川県・森公彦）

ソレをかいているのは野見山つつじ先生だ。ファンレターを書こう。

●このハガキはちゃんと東京に届くのだろうか。心配だ、不安だ。無事についてもあのおばQに捨てられ燃えてしまうのだろうか。（新潟県・仲屋聡）

「あのバボ」でないところが気に入ったぞ。おばQなら捨てただろう。

●バボ先生へ。あなたと私はおそろしいほど性格がよく似ている。弟子になってください。（香川県・小澤久夫）

また1雑誌の人間を友だちだと思っているヤツからのおたよりだな。なんてあつかましいヤツだ。でも私はこれからいい人になるのだ。同人誌ノリで答えてあげよう。♡きゃいーん、うれしいんだわんわん♡　バボせんしゅのこのへーんな性格に似てしまった小澤くんてきゃわいそー♡　でもでも弟子になれえなんてひどいっちー。めっ♡

●「信長の野望〈全国版〉」をクリアしたヤツは変体だ／（新潟県・本間亮）

編集部は変態だらけだが、ところで本間、「変体」というのは変な体のことか。いくらなんでもソレは危ない。

●ぼくはねこのかたちをした、毛のはえるせっけんをもっている。（茨城県・黒沢竜太）※下図（自筆）参照。

初のテレカはこいつに決まりだ／　黒沢はなんていいヤツなんだ。これはめでたいじゃないか。うれしいぞ。

●ドラクエIIIのニュースで編集人の山森さんを見ました。むかしはジャマ森と呼ばれていたのにすごいなあと思いました。（京都府・小林明生）

今でもジャマなことに変わりはないんだけどね。でも金持ってるからなあ。さすがの私も何もいえないぞ。

さあ、今月はテレカが1人だ。みんなもっとスゴイのを送れ／　今月の格言は「山口美江の笑顔は怖い」。

暮らしの適当手帖

10	00	慢性の関節リューマチ
	15	サイクルにっぽん
	30	特集・なんでも追跡[再]
11		「ワニのすべて」海外ワニ事情を取材◇番組
	11.30	[N]◇40 株式[N]◇55[天]

上がテレビ東京のある日の番組欄だ。「ワニのすべて」は見のがしてしまったが、ほかにも話のネタはいっぱいある。

●テレビ東京を救うさまざまなテーマ

テレビ東京の土・日といえば、なんといってもゴルフである。土曜午前11時半からの「ゴルフ19倶楽部」に始まり、12時から「吉川なよ子の爽やかゴルフ」、1時の「ゴルフリレーマッチ」。日曜は12時の「ゴルフだよ人生は」の後番組「ゴルフ・サバイバル」から30分おきに「日陰温子のサンデーゴルフ」「小松原三夫のゴルフ道場」「ゴルフ尾崎兄弟に挑戦」、そして夜10時半の「岡本綾子のスーパーゴルフ」。ほかにもスペシャルものとして「ゴルフ87 甦ったジャンボの軌せき」「ゴルフ88の展望」「おもしろゴルフING」などがある。

そして、やはりとどめは毎週金曜夜9時54分からの「ゴルフ天気予報」だ。

今、テレビ東京を救うのはゴルフのほかに、寄席、釣り、演歌、カラオケ、そして再放送である。寄席に関しては、裏番組にトップテンや志村けんがありながら、「お笑い名人会」をぶつけるあたり、お笑いスターはたけしやさんまではなく、堺すすむだと信じていると思われる。ちなみにひとむかしまえ「笑っていいとも」の裏は「爆笑ひょうたん寄席」だったが、今は12時から「お笑い指定席」、15分から「俺がハマーだ」、45分からは「ザ・スターボウリング」である。なんの脈絡もない3本を昼に流すあたり、イカスじゃないか。

東京タワーではない

●テレビ東京のナンセンス・センス

テレビ東京は意味のないものが好きだ。「気ままな釣り仲間」の後番組を「とびだせ／　釣り仲間」にしたり、あの勝ち抜き腕相撲」や「ポカポカドボン」（5分もので、ぶるうたすと一般人がプールにセットしたポールの上でたたきあい、水に落ちたら負けという番組）を始めてはすぐ打ち切りにしたりする。さんまも司会をしていた「おもしろプレヌーン」を、突然「お昼だ・ドン／」にしてしまうところも魅力だ。

●テレビ東京でしか見られないもの

他局が絶対マネできない番組もある。それは「ビデカラ」だ。午前5時55分ころから「あなたが歌う朝の唄」というのがあったが、祭小春のような司会者が、「さあおじいちゃん歌いましょう」といって、「春の小川」などのカラオケを流す。深夜は必ずカラオケ番組で幕を閉じ、さらに日曜は、もう終わってしまったが練馬と日暮里のカラオケ屋が競ったりする「夜のビデカラ」が東京都下で人気を博していた。

ところで、1日に殿様キングスや麻生真美子を何度も見たい人にもテレビ東京はとても便利だ。とくに、デビュー以来、放送開始・終了になぜか出てくる麻生真美子は存在感がなくともミステリアスである。

このごろは「金はないぞ」の開きなおりが「地球まるかじり」に国内ネタが多いところに見えるテレビ東京、さあ、今夜は「外人カラオケ大賞」を見るぞ。

●なやみパート2／ぼくちゃわんの父ちゃわんは警察官なので、悪いもの、たとえばエロ本や小林ひとみの無修正ビデオが部屋に隠せないのです。このまえも見つかりました。だれか絶対見つからない方法を教えてください。（神奈川県・ユウ）⇒そりゃあ大変だちゃわん。いつも股間に入れて、なにかいわれたら「だっちょだちゃわーん」といつわるか、いつも帽子をかぶって隠し、不自然といわれたら「頭に水がたまる病気なんだ」とウソをつき続けるしかないな。（バ）

プログラムファンの王国 ファンダム

DULVERS（ダルバース）

不思議で微妙な味わい オリジナルゲームの鏡

MSX・MSX2 RAM8K
BY TPM.CO
RP部門1画面タイプ

➡リストは47ページ

しゃべり方や字のクセと同じように投稿プログラマにも「作風」がある。なかでもTPM.COの作風は独特だ。微妙な感覚を刺激する不思議ゲームにオリジナルゲームの新しい可能性が見えてくる。

画面を見ただけではどこがおもしろいのかピンとこないだろう。抽象的なゲームのようで、じつはかなり熱くなるシューティングゲームだ。

画面の上から、ローブというブロック型の生物が、自分と同じ形のブロックをうしろに作りながら近づいてくる。

プレイヤーは自機を上下左右に操作して、ローブの侵略を阻止しつつ、エネルギーをためるのが目的だ。イオン砲は目に見えないが1列ぶんのブロックを消し、ローブだけを緑のエネルギーブロックに変える。このブロックを取ると100ポイント。あとはブロックを1つ消すたびに1ポイント入ってくる。

⊖姓は自、名は機。でも、きっとあだ名がダルバースというんだろうと思います

⊕⊖ブロックにまぎれて攻めてくるローブをイオン砲でエネルギーブロックに変え採取。先へ進むほど事態はどんどん混乱していく

自機がローブに接触するとゲームオーバー。ただ、ローブそっくりのブロックは安全なので、ブロックのなかを回りこんで戦おう。

ジレッタ　　　ミサイル

ZIRETTA MISSILE

宇宙ヨウカンを旅して
赤い星を撃つミサイル

MSX2専用VRAM64K
BY お茶
RP部門1画面タイプ

➡リストは48ページ

このゲームを見ているとなんとなくヨウカンを思い出して、つい熱いせん茶に厚切りのヨウカンをいただきながら原稿を書いている。宇宙ヨウカンをさまよう茶柱ミサイルのじれったい探索ゲーム。

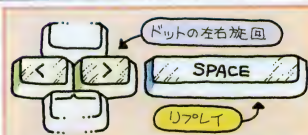
ゲーム中のプレイヤーにとって、見える宇宙の範囲はかぎられている。画面中央、四角いヨウカンの断面のようなスペースが、キミの宇宙だ。

操作するミサイルは大宇宙の中心から茶柱のように始まり、永遠に残る軌跡を残していく。目的は、大宇宙のどこかにある赤い星を破壊することだ。大宇宙といっても、テレビ画面全体の大きさしかないので、しばらく動いていると見つかるだろう。

問題はミサイルの操作。慣性で前方へ進みつつ、キーの左右に反応して進行方向の左右に方向転換していく。

↑ゆれまくる宇宙の果てをよけながら

↑広い宇宙を赤い星求めてさまよう

←赤い星の向こうをぐるっと回って、ようやく目的を発見

目的の星が目の前に急に出現しても、タイミングが悪くていったん通りすぎなければならないこともよくあるのだ。

外枠やほかの星にぶつかるとゲームオーバー。ゲームオーバーのときの画面の変化がなかなかきれい。

↓大宇宙に残した軌跡を表示して次のラウンドへ

はたあげごっこ

赤い旗でも白い旗でも
正しい旗は、よい旗だ

MSX・MSX2 RAM8K
BY YOSHIX
RP部門1画面タイプ

どうもこの、はたあげってえものが、その、むかしからありましてな、反射神経ゲーム、てなことを申します。おいおい食い物ちゃねえよ。え、ハタハタのあげ物かと思った？ ばかだね、おまえは。

画面に現れるメッセージにあわせて赤い旗、白い旗をあげさげするゲーム。カーソルキーは、あがっている旗だとさげ、さがっている旗だとあげるというふうに反対に働く。

最初にレベルの設定があるので、9（いちばん遅い）でやりはじめたほうがいい。あきたら少しずつレベルをあげていこう。

今は「あげて」と「さげて」しかないけれど、プログラムページの改造法で「あげないで」と「さげないで」も加えているので試してみよう。

←どうもこの、素直にやりゃあいいんだてえのに

←妙に色気づいてよけいな気を回しやがるもんだから

←サマンアイフノ、強い子のミロってんだなんだよ

がんばれターKUN!

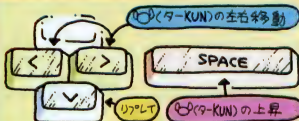
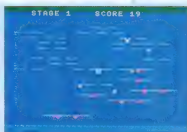
森林のツタからツタへ ターKUN綱渡り生活

MSX・MSX2 RAM8K
BY せとけーん
RP部門1画面タイプ

突然出てきてタイトルにはげまされているターKUNに、はげましのお便りを出そう。ターザンのような、チータのような、でもやっぱり8×8ドットの未知生物・ターKUNの動きがなんだか魅力。

横に伸びる緑色のラインは「ツタ」だ。ツタの下にはアマゾン川が流れていて、ゲームには登場しないが、ワニや流木が漂っている(と考えてほしい)。

ターKUNは、ツタにぶらさがっているあいだは、ツタを左右に行き来でき、スペースキーで空中を飛行することができる。ただし、川に落ちたらアウト。

ターKUNの目的は、ツタのところどころにある果物を取っていくこと。20個取ると1面クリアで、次のツタに移っていく。

ところが、名前不定の敵Aが上からするするとおりてくる。なんとなくターKUNにたくさんの枝をつけたようなスタイル。

もちろん、この敵にぶつかるとアウト。敵Aは、上から登場して下へ消えていく。上にあがるということはないので、いったんよければしばらくは安心なのだ。

ちなみに作者の自己最高点は5面で97点とか。

ターKUNのツタをつたっていく動きがとってもいい

主人公のターKUN

上からおりてくる敵A

どこいくの

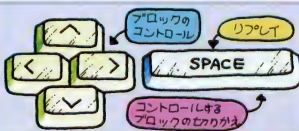
逃げる色を引き止める あちこちあわわゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY Micky
RP部門1画面タイプ

ゲームをやっていると5つのブロックひとつひとつに人格があるような気がしてくる。赤いブロックはわがままで手に負えない、黄色はおとなしい、緑は変わり者で気を許すと危ない、なんてふうに。

ゲームが始まると5色のブロックがそれぞれ思い思いのほうへゆっくりと動きはじめ、画面の外に逃げ出そうとする。確かに、思わず「どこいくの」と声をかけてしまって、タイトルに感心してしまった。

5つのブロックのうちカーソルのついているブロックだけがコントロールでき、スペースを押すたびにそれを切り換えることができる。もっともあぶないブロックから引きもどしていくのがコツだ。

1つでもブロックが画面外に出るとゲームオーバー。それまでに持ちこたえられた時間が表示されるのであった。

左のほうに逃げようとするブロックをなんとか引きとめていたら

いつのまにか右上が危険[illegible]いで引きもどしたが、時すでに遅し

スーパー　ボール
SUPER BALL

1人制バレーボールのエキサイト対戦ゲーム

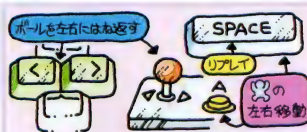
MSX・MSX2 RAM8K
BY 大沢元春
RP部門1画面タイプ

バレーボールは体育の授業的9人制よりも本格的6人制のほうがより興奮する。ならばいっそ、1人制にすればもっと興奮するのではないか。スーハースーハー、息の荒くなるエキサイトゲームだ。

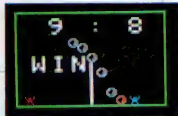
2人対決専用のバレーボールゲーム。

中央のネットをはさんで右にいるのが、キーボードで戦うプレイヤー1。左にいるのが、ジョイスティックで戦うプレイヤー2だ。

プレイヤー1はスペースキーで、プレイヤー2はトリガーAで、ネットのほうに移動する。なにもしないと、どちらもネットと反対の方向に動いていく。2次元だからこそできる、このシンプルなキー操作がこのゲームをエキサイトなものにしてくれるのだ。

大きなボールがネットの真上から落ちてきたらゲーム開始。ボールが地上に落ちるまえに体当たりすればボールを上にはねかえすことができる。

ただし、何もしなければ、ボールはプレイヤーの真上にはねあがるだけ(何度打ちあげてもルール違反ではない)。ボールとプレイヤーがあたるときに、カーソルキーやジョイスティックの左右が押されていれば、その方向にビュンとはねかえるのだ。相手の陣地に落ちてしまえばポイント1。9ポイント先取で勝ち。

スコアは8対8。プレイヤー2か[illegible]

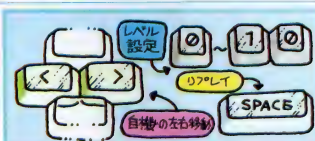
一瞬の[illegible]

――ローズ=バッドの冒険――
ダイアモンド　ダスト
DIAMOND・DUST

ダイアモンドがただのクズ隕石になったとき

MSX・MSX2 RAM32K
BY EMGVT-HALT.9918
RP部門N画面タイプ(3画面)

[illegible]
がこんなにも長いゲーム
[illegible]
はデーヤモンド・ダスト。
そんなものかもしれない
[illegible]
をよけるたけの人生を
[illegible]

まず副題の背景から。地球はメース星にダイアモンドを輸出しようとして、事故のために宇宙にダイアをばらまいてしまった。それに目をつけた宇宙海賊のローズ=バッドは現場にかけつけ、ダイアをこっそり回収しようとするのだが……。

ところが、ダイアはすでに変質して、ただの「えんぴつのクズ」になっていて、そのうえ、それぞれがバラバラに猛烈なスピードで宇宙船に襲いかかってくるのだった。

ローズ=バッドはひたすらクズをよける以外になすすべもなかった。

ゲームの最初でレベル設定をしてクズのスピードを決める仕組み。レベル設定の数が多いほどクズが速く、難しくなる。

あとは画面中でいっぺんにクズが動くのに感心しながら、ひたすらよけるだけである。

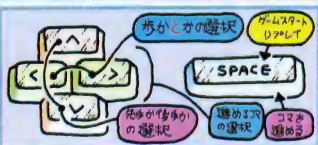
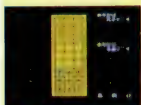
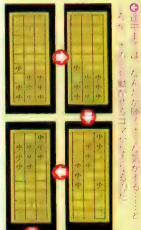
これ[illegible]クズがテンデン[illegible]

馬(うま)跳(と)び

必勝法を見つけるまでが勝負の対戦将棋遊び

MSX・MSX2 RAM8K
BY 川本健二
RP部門N画面タイプ(5画面)

→リストは54ページ

※ジョイスティックも使えます。

将棋のルールを知らなくても将棋盤と将棋のコマで遊べるかんたんゲームはたくさんある。だれが作ったかは知らないけれど、そんな将棋ゲームのなかでもパズルっぽいのがこの「馬跳び」だ。

■「馬跳び」とは

馬跳びは、歩18枚を使い、9枚を表の「歩」にして1人のプレイヤーが持ち、もう9枚を「と」にしてもう1人のプレイヤーが持つ。将棋盤の3列ぶんを使って、それぞれ3×3にコマをならべ、先手後手の順にコマを1つずつ進めていくゲームだ。

コマはどのコマも前方に1マスしか進めない。ただし、そのコマのすぐ前に敵のコマがあれば、その向こうにあきマスがあるかぎり、跳びこしてしまうことができる。これが、馬跳びという名の由来だ。

そして、先にすべてのコマを敵の陣地に置きおわったほうの勝ち。

■対MSX戦の「馬跳び」

MSX版『馬跳び』では、MSXがキミの相手をしてくれる。

このMSX側の強さがちょうどいい。その場しのぎで戦っていると、先手でも後手でも人間側が必ず負けるし、しばらく負け続けながらMSX側の戦法を研究しているうちに、こんどは絶対に負けなくなる。

↑[illegible]

←途中までは、なんだか勝てそうな気がする……と[illegible]

←いつもあと1歩で相手が勝っ[illegible]

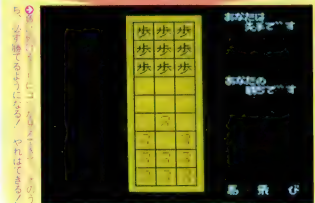
↑カーソルキーの左右を押すたびに「歩」と「と」がいれかわる

このゲームは、先手後手どちらでもMSXに絶対勝てるようになる方法を見つける一種のパズルゲームなのだ。

■遊びきったあとの利用法

このゲームをやりつくして、必勝法を完全に身につけた人のその後の展開を考えてみよう。あるさりげない午後などに、意味ありげに将棋盤を取り出し、『馬跳び』大会をやるがいい。しばらくのあいだは、必勝法を知らない友人のあいだでチャンピオンを続けることができるだろう。

それにしても、このプログラムの「本格っぽさ」にはほれぼれしてしまう。とくに、カーソルキーの左右で戦うコマを選ぶときの画面変化(上の写真)はつい何度も見たくなってしまうものだ。

→負[illegible]ち、必ず勝てるようになる! やればできる!

ケイマー
Keimmer

8方向桂馬跳びで解く ひと筆書きふうパズル

MSX・MSX2 RAM16K
BY TAI
RP部門10画面タイプ(7画面)

➔リストは57ページ

正方形の石畳やタイルがびっちりしかれた道を歩いていると、ついつい、桂馬跳びに跳んでしまうのは全人類共通の習性である、かな。まあ少なくとも私はそうだ。西洋人は8方向に跳ぶそうだ。

牛みたいな、馬みたいな、竜みたいな、跳ねているやつが「ケイマー」。これがプレイヤーだ。

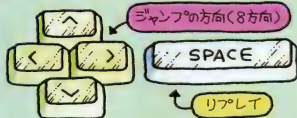
ケイマーは、カーソルキーに応じて8方向に桂馬跳びに跳び、ケイマーが移動するたびに、まえのタイルが消えていく。そうこうしているうちにすべてのタイルが消えたら、ステージクリア。

ウニウニ動いているウニラに触ったり、タイルのないところにケイマーが降りたり(ただしステージクリアのときは別)したらミス1。3回ミスをするとゲームオーバー。

桂馬跳びの魅力と、ひと筆書きのパズル性とを組み合わせたゲームというわけだが、もっとも、桂馬跳びというよりは、チェスのナイト跳びといったほうが正確かも。

このゲームをやっていくうえでの注意点は、やはりこの8方向の桂馬跳びと操作キーとの対応だろう。

ステージ1を跳ぶ

➔桂馬跳びを繰り返していくうちに1枚また1枚とタイルが消えていく。ケイマーは暗闇の彼方に去ってーラウンドクリア

⬅主人公のケイマー。どういう生物かわからないところがいい

⬅ウニラ。名前といい動きといい、ウニの怪物に間違いない

Control

⬅キーと桂馬跳びの対応図 中央が[illegible]現在位置だ

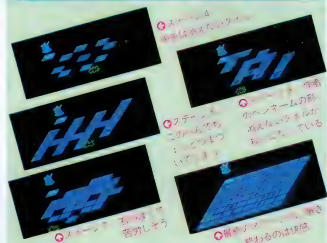
全部で10ステージ

⬅ステージ4 [illegible]は消えないタイ[illegible]

⬅[illegible]作者のペンネームの形[illegible]消えないタイルが[illegible]ている

⬅ステー[illegible]

⬅[illegible]苦労しそう

⬅最[illegible]終わるのは快感

最初のうちは、どのキーを押せばどこに跳べるのかピンとこない。とりあえず、画面の右下につねに表示されているグラフィックを参考にするしかない(このページ右上に部分的に拡大した写真がある)。

このグラフィックの縦横の直線がカーソルキーの上下左右に対応している。そして、この直線の交わっている中央の点がケイマーの「現在位置」になる。何度も暗闇に落ちながらカンを養おう。ヒソヒソ、リプレイのときにカーソルキーの下を押しているとコンティニューもできる。

オールクリアありがとう!

THANKS TO YOUR PLAY
SEE YOU AGAIN!

⬆オールクリアするとケイマーが[illegible]

Many Many Many
（メニー　メニー　メニー）

3人まで同時に遊べる鑑賞向きボールくずし

MSX・MSX2 RAM32K
BY 米屋のチャチャチャ
RP部門10画面タイプ(8画面)

ブロックくずしがゲームセンターではやったのは13年ほどまえ、つまり、このゲームの作者が生まれたばかりのころ。今やブロックくずしはボくずしになり、鑑賞プログラムになる時代なわけだ。

⬆ボールで形作られたタイトル文字が表示されたあと、白いボールが飛んできてデモが始まる　文字がくずれ、たくさんの白いボールが飛び回る……

ボールにボールをぶつけると、消えるボールや動くボールなどがあって、たくさんのボールがあなってこうなって、いつのまにかステージをクリアしているという、まあそういうゲームだ。

■ブロックくずしとして遊ぶ

基本的にこれはよくできた緻密なブロックくずしである。ラケットの動きは当然のようになめらか、ボールの反射角はラケットへのあたり方によって微妙に違ってくる。

ボールのスピードもはじめのスロースピードから、条件次第で人間技を超えるスピードまであがっていく。

目的はラケットより上に設置してあるボール型のブロックを全部こわすこと。ラケットより下にあるブロックをくずしていちばん下の壁にボールがあたるとミスになる。

しかも、3人まで同時にプレイできる(もちろん3人ぶんのラケットが用意されている)というのもすごい。

■鑑賞用ソフトとして見る

ただ、このゲームを楽しんだ私たちの実感は、ボールを打ち返す楽しさよりも、なんとなく自然にクリアするのを見守るほうが楽しかった。3面のポップコーン面などとくにそうだ。

1人で3人ぶんのラケットを使って、確実にステージをクリアしていくのも楽しいだろう。ボールは驚異的なスピードで飛びまわるが、じつはそれほど難しくない。しかし、深い魅力のある不思議なゲームなのだ。

5種類のブロック

⬅ノーマルブロック　ふつうにボールをあてるとこわれる

⬅ハードブロック　1回あてるとノーマルに変わる

⬅スピードアップ　あたるとスピードが速くなる

⬅ボール1UP　画面上を動く白いボールが1つ増える

⬅メタルブロック　ボールがなんとあたってもこわれない

⬅フライパンのなかにあるボール1UPの周りにつっこむとボールがはじけるのだ

⬆はじめのステージ1　これはたまっていてもクリア

⬆ステージ2　あまり下に落とさなければすぐクリア

⬆ステージ3　このステージは右上の方向に行く

⬆ステージ4　右上の「3」をくずせばかんたん

⬆ステージ5　入り組んだ部分をくずせば安心

⬆ステージ6　くずれてもハンフはいつも笑っている

⬆ステージ7　よく見ると作者の代表作「たこ」の面

⬆ステージ8　漢字で書くと恵利　作者の♡だろうか

⬆ステージ9　迷路タイプ　この面は解きがいがある

⬆ステージ10　LAST　緊張を強いられる最終面

プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX
MSX 対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる!
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
ハガキをポストへ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38 ☎東京03(367)6600(代表)

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX·FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

1 RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。2 打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のフログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号3希望のフログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで しめ切りは6月30日必着

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは47ページからの欄外を見てください。

新·打ちこみミス発見プログラムの使い方

リストがかわりました

「新·打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新·打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN↵
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	> 153
行番号	確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。
④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリストで直接確認すること。
⑤「新·打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"↵
(CSAVEではない)。

●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵

「新·打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新·打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「新·打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREENØ↵
WIDTH4Ø↵
としておく。
④GOTO9ØØØ↵
とすれば「新·打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。
⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。
⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9ØØØ-906Ø↵
として「新·打ちこみミス発見プログラム」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN↵
⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新·打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D10)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新·打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>153  9010>165  9020> 95  9030> 46
9040> 28  9050>248  9060>???
```

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX·FAN·NETでは、毎月MSX·FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム・アンケート！
▶応募券▶

ダルバース

DULVERS

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は37ページにあります

BY TPM.CO

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0:KEYOFF:COLOR15,0,0
:WIDTH32:SPRITE$(0)=CHR$(24)+"$$~■ぬ□□"
2 A$="017F7F7F7F7F7FFF":FORI=0TO23:VPOKE
776+I+(I¥8)*56,VAL("&H"+MID$("AA55AA55AA
55AA55"+A$+A$,I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,8
0:VPOKE8205,87:VPOKE8206,195:READA$(0),A
$(1),X,Y,M$:X(0)=5:X(1)=25:R$=CHR$(11)
3 S=STICK(0):X=X+(S=7AND2<X)-(S=3ANDX<30
):Y=Y+(S=1AND3<Y)-(S=5ANDY<17):PUTSPRITE
0,(X*8,Y*8),15:FORI=0TO1:V=SGN(X-X(I)):W
=SGN(Y-Y(I)):R=(L<RND(1)*10ORVPEEK(6144+
X(I)+V+Y(I)*32+W*32)=105):X(I)=X(I)-V*R
4 Y(I)=Y(I)-W*R:LOCATEX(I),Y(I):PRINT"¡"
:K=K+(X=X(I)ANDY=Y(I)):NEXT:PRINTR$;F:IF
KTHENPLAY"O3C1":POKE-869,1:RUN:'byTPM.CO
5 Q=VPEEK(6144+X+Y*32)¥8:LOCATEX,Y:PRINT
A$(-(Q=13)):W=(Q=14):F=F-W*100:IFSTRIG(0
)=0THEN3:DATA"  ",i,16,13,V15T25O07L64CG
6 SOUND7,62:SOUND1,1:FORI=YTO0STEP-1:Q=V
PEEK(6144+X+I*32):IF97<QTHENSOUND8,15:LO
CATEX,I:PRINT"a":SOUND8,0:F=F+1
7 NEXT:FORI=0TO1:IFX=X(I)THENLOCATEX(I),
Y(I):PRINT"q":X(I)=RND(1)*30+1:Y(I)=3:PL
AYM$:L=8-F/999:NEXT:GOTO3ELSENEXT:GOTO3
```

イオン砲が感動ものです

こんにちは。ひさしぶりのTPM．COです。このゲーム、敵のパターンはSGN関数という普通のものですが、自機の打つ、前列を一掃するイオン砲が感動ものです。敵はタイルのない所に進むにはノソノソなのですがタイルの上を移動するときは、スッゴク速いので、下にまわりこまれて逃げるときは、敵がなるべくタイルの上を通らないように誘導しつつ逃げましょう。緑のタイルをとると100点！　しかし、うかつにとりにいけないし、とらないと点は伸びないし……。このへんがムズイ。

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1，CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標（×8して表示

■テキスト座標

X(n)、Y(n)……ローブの座標

V、W……ローブの座標増分

■その他の変数

A$……キャラクタパターン定義用

A$(n)……ローブ表示用

F……スコア

I……ループ用

K……ゲームオーバー判定フラグ（0＝ゲームオーバー）

L……レベル

M$……音データ

R$……カーソルを画面左上のホームポジションにもどすコントロールコード保存用（CHR$(11)が入る）

R……ローブ移動判定フラグ（－1＝移動可、0＝移動不可）

S……スティック入力用

Q……指定された座標上にあるキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義

2 パターン定義
●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●変数初期設定

3 自機移動
●スティック入力●自機移動、表示●ローブ移動1

4 ローブ移動
●ローブ移動2、表示●スコア表示●ローブと自機の接触判定●リプレイ処理

5 イオン砲発射判定
●自機がエネルギーブロックをとったかの判定●スコア計算●トリガー入力判定

6～7 イオン砲発射処理
●PSG設定●イオン砲発射処理●エネルギーブロック表示判定処理●ローブ座標設定

好評発売中！ 増刊 MSXプログラムコレクション ファンタムライブラリー③
1～4月号のファンダム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録 はじめてのディスクドライブほか記事満載。定価780円。徳間書店

プログラム募集
【募集部門】●リーダーズプログラム部門（RP部門）＝〈規定〉SCREEN0：WIDTH40としてリストを表示したときの画面数（1画面あたり40字×24行　ただし、空行やOkは含めない）により3タイプにわける。1 1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム　2 N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム　3 10画面タイプ……5画面を超えて、10画面までのプログラム　●フリープログラム部門（FP部門）＝〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。

ジレッタ　ミサイル

ZIRETTA MISSILE

- VRAM64K
- MSX2専用
- 遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN0:WIDTH80:PRINT"WAIT":DIMB(128),
C(128),H%(6):FORA=0TO128:B(A)=SIN(F):C(A
)=COS(F):F=F+.05:NEXT:FORA=0TO6:READK:H%
(A)=K:NEXT:S$="S10M600006B10S006A1"
2 COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(99,79)-(151,1
31),7,B:SETPAGE,1:R=1
3 CLS:X=100:Y=80:FORA=0TOR*20:COPYH%TO(I
NT(RND(1)*255),INT(RND(1)*211)):NEXT:LIN
E(25,25)-(230,186),10,B:PAINT(0,0),10:LI
NE(100,80)-(150,130),0,BF:CIRCLE(INT(RND
(1)*200+25),INT(RND(1)*160+25)),3,8:PAIN
TSTEP(0,0),8
4 S=STICK(0):D=D+(S=3)-(S=7):IFD=129THEN
D=0ELSEIFD=-1THEND=128
5 X=X+B(D):Y=Y+C(D):COPY(X,Y)-(X+50,Y+50
),1TO(100,80),0:F=POINT(X+25,Y+25):IFF>7
THEN7:DATA4,4,-4081,-8451,-8451,-8178,0
6 PSET(X+25,Y+25),2:GOTO4
7 IFF=8THENPLAYS$:SETPAGE1:FORA=0TO1:A=-
STRIG(0):NEXT:SETPAGE0:R=R+1:GOTO3
8 FORA=0TO7STEP.2:COLOR=(0,A,A,A):NEXT:S
CREEN0:FORA=7.9TO0STEP-.1:COLOR=(0,A,A,A
):PRINT,"GAME OVER","round";R:NEXT
9 IFSTRIG(0)=0THEN9ELSE2
```

BY お茶

秩父はいい所です

[illegible]あの田舎で有名な秩父である。なんと、わたしの家の近くを汽車が通るのだ！　う〜ん、すご[illegible]はない。秩父のゲーセンにはアフターバーナーだってあるんだ[illegible]わたしのペンネームの由来を少し。わたしの本名は山崎幸[illegible]ふうに突然変異してしまったのである。と[illegible]お茶[illegible]ください。きっとおぼえたでしょ。

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y……ドットの座標⇒+25して表示
B(n)、C(n)……ドットの座標増分

■その他の変数

A……ループ用
D……ドットの移動方向制御用
F……障害物やゴールとの衝突判定用
H%(n)……キャラクタデータ
K……キャラクタデータ読みこみ用
R……ラウンド数
S……スティック入力用
S$……音データ

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定●メッセージ表示●変数初期設定

2 初期設定2

●初期設定●画面表示●図形を書きこむページ(アクティブページ)と画面に表示するページ(ビジュアルページ)を指定する●ラウンド数設定

3 初期設定3

●ドットの座標設定●アクティブページに障害物(キャラクタ)を表示●ワク(宇宙の果て)を描き、外側を塗りつぶす●ビジュアルページに表示されるスタート地点を塗りつぶす●ゴール表示

4 スティック入力

●スティック入力●ドット移動判定

5 画面転送

●ドット移動●アクティブページに描かれているドットの移動先の図形を切り抜きビジュアルページに転送する●ドット衝突判定(ドットの移動先の色を調べる)●キャラクタデータ(行1で読みこみ)

6 ドット表示

●ドット表示●行4へ飛ぶ

7 ステージクリア

●ステージクリア判定処理

8 ゲームオーバー

●ゲームオーバー処理

9 リプレイ

●リプレイ処理

プログラム募集
【投稿上のルール】1 盗作・二重投稿厳禁　2 必ずテープかディスクで投稿　3 詳しい解説の手紙をつける　※ 1 住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、2 プログラムの遊び方・使い方、3 変数の意味・プログラム解説、4 パズル、RPGなどはその解答・マップなど、5 そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

VRAM探検隊

『ZIRETTA MISSILE』のスクロールの秘密を探る

『ZIRETTA MISSILE』をリストどおりに打ちこんで遊んでみる。画面中央の四角に区切られた宇宙空間に現れる障害物やゴールは、なめらかにスクロールしている。いったいどうやってスクロールさせているのか、ちょっとでも疑問に感じた人はいないかな。じつはスクリーン5~8で使える2つの機能をうまく利用しているからなんだ。そんなわけで今回はこのスクロールの秘密を探ってみようと思う。

ビジュアルページとアクティブページ ―SET PAGE―

MSX2では、スクリーン5~8のグラフィックモードに「ページ」というものがある。ページとは文字どおりノートのページのようなもので、それぞれのスクリーンモードで何枚まで使えるかは右の表を見てほしい。

ページにはビジュアルページ、アクティブページとよばれる2種類の使い方があって、ディスプレイを通して表示されるページをビジュアルページ、図形などを描きこむページをアクティブページとよぶ。ふつうはビジュアルページとアクティブページが1つのページに割り当てられているため、図形などを描きこむと同時にディスプレイに図形が表示されるようになっている。

しかし、SET PAGEという命令を使用するとビジュアルページとアクティブページを別々のページに割り当てられるようになる。つまりディスプレイに表示するページと図形などを描くページを別々にすることができるのだ。この命令を使用すると、ビジュアルページ以外のページにあらかじめ図形などを描いておき、そのページをビジュアルページに割り当てることにより瞬間的な画面切り換えをすることなどができる。

SET PAGEの書式は、
SET PAGE ビジュアルページ，アクティブページ
となっている。

画面間の図形データ転送 ―COPY―

転送とは、画面上のある大きさの領域を指定し、その領域内の1ドットごとの色の情報をほかの場所へ移し変えることであり、COPYという命令で実行することができる。RAM、フロッピーディスクにコピーすることもできるがここでは、VRAMのページからページへ転送する機能を使っている。このときの転送では、転送元のページの図形や色がそのまま転送先のページに移動し、転送元の図形もそのままの形でのこる。

COPYの書式は、
COPY (転送元図形の左上座標，転送元図形の右下座標)，転送元のページ数 TO (転送先の左上座標)，転送先のページ数
となっている。

「ページの切り換え」と「図形の転送」との関わり

さて、いよいよ本題。じつは『ZIRETTA MISSILE』のスクロールの秘密とは、ページの切り換えとページ間の図形の転送の2つのテクニックをうまく利用したものなのだ。

下の図を見てほしい。ページ0のビジュアルページに実際のゲーム画面を描き、行2のSET PAGE，1でページ1をアクティブページに指定して、ユーザーからは、直接見えないアクティブページのほうに宇宙空間を描いている。そして行5のCOPY (X，Y)−(X+50，Y+50)，1TO(100，80)でアクティブページに描かれた宇宙空間の一部分だけをビジュアルページに転送してきているのだ。この過程をドットが移動するたびにドットの移動にあわせてすこしずつずらしながら繰り返すことによって、宇宙空間がなめらかにスクロールしているように見えるというわけ。

この方法は過去のファンダムに掲載された「驚きモアイ」にも使われていた、おもしろいテクニックの1つなのだ。

■スクリーンモードとページ数

スクリーンモード	ページ	
	VRAM64Kの機種	VRAM128Kの機種
SCREEN5	0~1ページ	0~3ページ
SCREEN6	0~1ページ	0~3ページ
SCREEN7	使用不可	0~1ページ
SCREEN8	使用不可	0~1ページ

ビジュアルページとアクティブページの関係

[illegible]ビジュアルページ、左がアクティブページになっている。このようにアクティブページの一部分を切り抜いてビジュアルページに転送することによってなめらかなスクロールを表現しているのだ

好評発売中！増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③ ROM版もあります。定価5800円。問い合わせ先―テクポリソフト☎03-432-4471

【季間奨励賞】春夏秋冬の毎季節ごとに、編集部が設定した特定の部門・タイプについて奨励し、その季節（月号では、7~9月号、10~12月号となります）のあいだに採用した特定の部門・タイプの作品のうち、もっとも優秀な作品を1つ選び、奨励金として3万円を差し上げます。第3回（1988年7~9月号）は、RP部門3画面タイプを奨励します。皆様の力作、傑作の投稿を心からお待ちしています

はたあげごっこ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は38ページにあります

BY YOSHIX

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH14:D
EFINTA-Z:R=RND(-TIME):FORI=0TO23:VPOKE14
336+I,VAL("&H"+MID$("183CBD5A3C183C42041
C7EFE3E0F010120387E7F7CF08080",I*2+1,2))
:NEXT:FORI=0TO3:READM$(I),H(I),N(I):NEXT
2 INPUT"はやい (1-9) おそい";A:IFA<1ORA>9THEN2
ELSEPUTSPRITE0,(120,70),10:PLAY"V15L64"
3 CLS:E$=CHR$(27):PRINTE$"Y% < はたあげ ごっ
こ >":P=-1:J(7)=-1:J(3)=-1:IFPLAY(0)THEN3
4 R=RND(1)*4:IFQ=RTHEN4ELSEQ=R:P=P+1:PLA
Y"O5CD":PRINTE$"Y,$"M$(R):FORI=0TOA*10:G
OSUB7:S=STICK(0):IFSTHEN5ELSENEXT:IFH(R)
=0ORJ(N(R))=H(R)THEN4ELSE6
5 J(S)=-J(S):GOSUB7:IFH(R)=0THEN6ELSEIFS
=N(R)ANDJ(S)=H(R)THENFORI=0TO200:NEXT:GO
TO4
6 PLAY"O4EDCDC2":H=H-(P>H)*(P-H):PRINTE$
"Y/ あっ! まちがえちゃった!"E$"Y1#SCORE"P;E$"Y2#H
I-SC"H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:VPOKE&
H1B00,208:CLS:GOTO2
7 PUTSPRITE1,(106,66+J(7)*8),8:PUTSPRITE
2,(134,66+J(3)*8):RETURN
8 DATAあか あげて ,-1,7,しろ あげて ,-1,3,あか さげ
て ,1,7,しろ さげて ,1,3
```

3度目の正直とはまさにこのこと

3度目の投稿で初めて採用していただき、やたらうかれまくっているYOSHIXと申す者です。3度目の正直とはまさにこのことだと思います。ところで、このゲームはスピードの設定ができますがスピード1で10点以上いったら超人でしょう。最後になりましたが、八代郡鏡中学校のみなさん！ やりました〜！

変数の意味

■スプライト座標

J(n)……旗のY座標増分(n=3=白旗、n=7=赤旗) ⇒×8+66して表示

■その他の変数

A……レベル
E$……エスケープシーケンス用(CHR$(27)が入る)
H……ハイスコア
H(n)……旗の状態フラグ(1=旗が下がっている、−1=上がっている)
I……ループ用
I$……レベルの設定用
M$(n)……メッセージ用
N(n)……スティック入力判定用
P……スコア
Q……再設定前のRの値保存用
R……メッセージ表示用乱数
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義●メッセージデータ等の読みこみ

2 レベル設定
●レベル設定●人表示

3 変数初期設定
●タイトル表示●変数初期設定

4 メッセージ表示
●メッセージ表示●レベルに応じたスピードでループ●スティック入力●正解判定(スティックが押されなかったとき)

5 正解判定
●旗のY座標増分反転●正解判定(スティックが押されたとき)

6 ゲームオーバー
●効果音●ハイスコア計算●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

7 旗表示
●赤旗表示●白旗表示

8 データ
●メッセージデータ(行1で読みこみ)

難易度を増す改造法

このゲームにでてくる4つのパターンのメッセージのほかに、さらに4つのパターンを追加して難易度を増す改造法だ。
①行1にある
〜:FORI=0TO3〜
を
〜:FORI=0TO7〜
に変更。
②行4にある
R=RND(1)*4〜
を
R=RND(1)*8〜
に変更。
③さらに、行8に下のリストの赤字部分を追加するだけ。

```
8 DATAあか あげて ,-1,7,しろ あげて ,-1,3,あか さげ
て ,1,7,しろ さげて ,1,3,あか あげない,1,7,しろ あげな
い,1,3,あか さげない,-1,7,しろ さげない,-1,3
```


プログラム募集 【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします 【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます

がんばれターKUN！

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は39ページにあります

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,4
,12:KEYOFF:FORI=1TO7:READA:VPOKEA,ASC(MI
D$("んsん2いヲヲ",I))+2:NEXT:FORI=1TO24:VPOKE
I+14335,ASC(MID$("8¥ろ¥8    bbbz¥¥8 ナbDろzD
zD",I))-32:NEXT:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(X+Y*32
+6144):DEFFNB(R)=RND(1)*R+2:SPRITEON
20 R=R+1:CLS:E$=CHR$(27):X=2:Y=0:ONSPRIT
EGOSUB70:M=31:N=0:PRINTE$"Y %STAGE"R
30 PRINTE$"Y6 "STRING$(32,126);:FORI=0TO
30:LOCATEFNB(24),FNB(18)+1:PRINT"^^は^^":
NEXT:FORI=0TOR*3:VPOKE6240+FNB(605),43:N
EXT:DATA1049,8207,753,8203,8208,345,349
40 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<3
0):Z=(STRIG(0))*2-(FNA(X,Y)<>94):Y=Y+Z-(
Y<1):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),,-(Z=0):N=N-(F
NA(M,N)<>94)+(N>20)*22:M=M-SGN(X-M)*(YMO
D2=0)+FNB(3)-3:PUTSPRITE2,(M*8,N*8)
50 IFY>21ORFNA(X,Y)=43THEN70ELSEIFFNA(X,
Y)=131THENPLAY"O6L64CE":C=C+1:LOCATEX,Y:
PRINT" ":IFCMOD20=0THENPLAY"GBG":GOTO20
60 PRINTE$"Y 0SCORE"C:GOTO40
70 PLAY"O3EC":PRINTE$"Y**GAME  OVER":FOR
I=0TO1:I=-(STICK(0)=5):NEXT:RUNELSENEXT
```

BY せとけーん

パソコンは1日2時間くらい

えっと、書くことがありません。う〜ん。ゲームで載れて、とてもよかったです。な〜んて書いているけど、さー、あしたは旅行なんだぜ、いいだろー。でも、この文を活字として読むのは1か月もあとのことなんだった。ちゃんちゃん。ぼくは、パソコンは1日2時間ぐらいにしております。ちかごろ、遠くのものがピンぼけしてきたので、視力が落ちるのが怖くなったのです。みなさんも注意したほうがいいでしょう。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ターKUNの座標⇒×8して表示

Z……ターKUNのY座標増分

M、N……敵の座標⇒×8して表示

■その他の変数

A……データ読みこみ用

C……スコア

E$……エスケープシーケンス用(CHR$(27)が入る)

FNA(X, Y)……スプライトが衝突した座標上のキャラクタコードを調べる(ユーザー定義関数)

FNB(n)……ステージ数1からRまでの画面作成用乱数(ユーザー定義関数)

I……ループ用

R……ステージ数

S……スティック入力用

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●ユーザー定義関数定義●スプライト衝突時の割りこみ許可

20変数初期設定

●変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●ステージ数表示

30画面作成

●画面の作成●VRAMのアドレス用データ(行10で読みこみ)

40移動

●ターKUN移動表示●敵移動表示

50ミス

●ターKUNが下に落ちるか、イガイガを取ってしまったかの判定●果物を取ったかの判定処理●スコア加算●ステージクリア判定

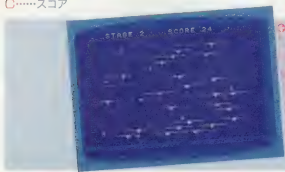
60スコア表示

●スコア表示●行40へ飛ぶ

70リプレイ

●効果音●ゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ処理(カーソルキーの下が押されていたならリプレイ)

好評発売中！
増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③
1〜4月号のファンタム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録 はじめてのディスクトライフほか記事満載 定価780円 徳間書店

ピンポンのファンダム

〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダムアンケート(5月号)結果①〉はじめにファンダムアンケートの結果発表から。「たこの海岸物語PART 2 洞窟編」と「Mini Bowling」の激烈な争いの末、10票差で「たこの海岸物語〜」が第1位に輝きました。最終順位は以下のとおりです。〈第1位〉たこの海岸物語PART 2 洞窟編〈第2位〉Mini Bowling〈第3位〉ミステリアスゾーン〈第4位〉ロセオ〈第5位〉DIRECTIONふたたび→

どこいくの

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

⊙行10にある、■は47ページの注意を参照して打ちこんでください

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥♥■":I=RND(
-TIME):FORI=0TO4:SPRITE$(I+1)="~■■■■■■~"
:X(I)=INT(RND(1)*50+102):Y(I)=INT(RND(1)
*25+83):M(I)=INT(RND(1)*5-2):N(I)=INT(RN
D(1)*5-2):NEXT:T=0:TIME=0
20 ONSTRIGGOSUB100:STRIG(0)ON
30 S=STICK(0):M(Z)=M(Z)+(S<9ANDS>5)-(S>1
ANDS<5):N(Z)=N(Z)+(S=8ORS=1ORS=2)-(S<7AN
DS>3)
40 PUTSPRITE0,(X(Z),Y(Z)),15
50 FORI=0TO4:X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+N(
I):PUTSPRITEI+1,(X(I),Y(I)),2+I*2
60 IFX(I)<0ORX(I)>247ORY(I)<0ORY(I)>184T
HEN80ELSEIFRND(1)<.1THEN M(I)=M(I)+INT(R
ND(1)*3-1):N(I)=N(I)+INT(RND(1)*3-1)
70 NEXT:T=TIME¥60:LOCATE1,0:PRINTUSING"た
いむ#####  さいこう#####";T;H:GOTO30
80 STRIG(0)OFF:LOCATE14,11:PRINT"でーたよ。"
:H=H-(T-H)*(T>H):PLAY"S8M900O5L15BREARD
GRC5":LOCATE11,13:PRINTT"秒 だったね。"
90 IFSTRIG(0)=0ORPLAY(0)THEN90ELSE10
100 Z=(Z+1)MOD5:BEEP:RETURN
```

BY Micky

苦労がやっとむくわれました

わーい やっと採用だー。採用通知が来たとき、たんぼで堆肥(辞書参照)をまいていました。うーむ田舎だ。ぼくは、いままで何回も投稿してたけど、ぜんぜーん採用してくれませんでした。それにボツ通知すら来ません。その苦労がやっとむくわれました。話はかわるけど このゲームはブロックをできるだけ中心にくるようにするとよいでしょう。それにブロックはかってに動きます。気をつけてください。最後に友達の名前をのせます。井田、誠、かまた、もげマメ、歩くニュースステーション、ほか少数。

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)……ブロックの座標

M(n)、N(n)……ブロックの座標増分

■その他の変数

H……最高タイム

I……乱数初期化用／ループ用

S……スティック入力用

T……タイム

Z……白ワクのあるブロックの番号

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義(白ワク、ブロック)●ブロックの初期座標設定●ブロックの座標増分設定●変数初期設定

20 割りこみ宣言

●トリガーが押された時の割りこみ先指定

30 スティック入力

●スティック入力処理●白ワクのあるブロックの座標増分変更処理

40 白ワク表示

●白ワク表示

50 ブロック表示

●ブロック移動●ブロック表示

60 ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定(ゲームオーバーのとき行90へ飛ぶ)●ブロックの座標増分変更(ブロック停止をさけるため)

70 タイム表示

●タイム表示●ハイスコア表示

80 ゲームオーバー処理

●メッセージ表示●ハイスコア処理●効果音

90 リプレイ

●リプレイ処理

100 割りこみ

●白ワクのあるブロックを決定(トリガーが押されたときの割りこみ処理)

〈ファンダム・ニュース その2・ファンダムアンケート(5月号)結果②〉続きまして幸運なROMプレゼント当選者発表です 当選者は、〈滋賀県〉小林哲〈群馬県〉吉田英史〈神奈川県〉安藤彰浩〈埼玉県〉三木繁〈京都府〉高尾覚〈福井県〉古川貴大〈大阪府〉藤井常昭〈大阪府〉近藤正幸〈大阪府〉奥埜勝巳〈岡山県〉桑野三実(敬称略)以上の方々おめでとうございます。なおROM製作発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていてください。

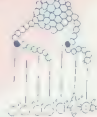
スーパー ボール SUPER BALL

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

BY 大沢元春

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN3,1:SPRITE$(0)="♥けZ<
<$BB":SPRITE$(1)="<fテ●●とf<":DEFINTA-Z:X=
118:X1(0)=24:X1(1)=24:J=0:W=85:OPEN"GRP:
"AS#1:LINE(4,8)-(244,176),2,B:LINE(124,1
00)-(124,172),15:N=9:M1=5:ONSPRITEGOSUB8
2 M=118:DRAW"BM20,20":PRINT#1,L;":";K
3 Q=0:FORI=0TO1:X1(I)=X1(I)+(1+STRIG(I)*
2)*4:X1(I)=X1(I)+((X1(I)>110)-(X1(I)<9))
*4:NEXT:PUTSPRITE1,(X+X1(0),160),5,0:PUT
SPRITE2,(X-X1(1),160),6,0:M2=M1:N=N-J
4 J=J-1:M=M+M1:IFM<8THENF=1+(M>8)*2ELSEI
FM>228THENF=1+(M>228)*2ELSEIFN>84ANDM>10
4ANDM<132THENF=1+(M<118)*2ELSEQ=1
5 IFQ=0THENM1=F*ABS(M1)ELSEIFN>176THEN7
6 PUTSPRITE0,(M,N),9,1:SPRITEON:GOTO3
7 SPRITEOFF:K=K-(M<118):L=L-(M>118):J=0:
N=10:M1=SGN((M>120)*2+1)*5:PLAY"S9M3000C
":LINE(30,20)-(210,60),1,BF:IFK=9EQVL=9T
HEN2ELSE:DRAW"BM20,20":PRINT#1,L;":";K:W
=W+((L=9)-(K=9))*50:PSET(W,90):PRINT#1,"
WIN":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
8 SPRITEOFF:F=1+(M<116)*2:J=RND(1)*10+6:
H=-(M<118):S=STICK(H):PLAY"S4M2000B":M1=
((S=7)-(S=3))*(RND(1)*4+5):RETURN
```

これが私だ！

これが私だ！ 名前：大沢元春：16才。好きな歌手：酒井法子、渡辺美奈代。好きなことば：宇宙企画、フェアリーテール、ハード。好きな花：タンポポ、ちゅうりっぷ。尊敬する人：村西透、黒木香。好きな歌：キャンディキャンディ。趣味：リカちゃん人形。性格：変態。好きな女の子のタイプ：ロリコンぽい女の子。住所：埼玉県大宮市土呂。最後にこれを読んでいる、佐藤くん！ 私のことを「ばかじゃないの」といいたそうな目でみるのはやめてください。それでは本当に最後のひとこと、宮尾くんににている大越くん、また載ったよ〜ん！

変数の意味

■スプライト座標

X……左右プレイヤーのX座標算出用118が入る）⇒X+X(0)、X−X(1)として表示

X1(n)……左右プレイヤーのX座標増分（n←1＝右プレイヤー、n←2＝左プレイヤー）

M、N……球の座標

M1……球のX座標増分

M2……1回まえのX座標増分(M1の値保存用)

J……球のY座標増分

■その他の変数

F……球反転用フラグ

H……ジョイスティック番号（スティック入力用）

I……ループ用(トリガー入力に使用)

K、L……得点

S……スティック入力用

W……メッセージの表示X座標

プログラム解説

1初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義(プレイヤー、球)●変数初期設定●画面表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2得点表示
●変数初期設定●得点表示

3プレイヤー表示
●プレイヤーのX座標移動(トリガー入力)●プレイヤー表示

4球移動
●球移動●球移動処理

5球座標判定
●球が床に落ちたかの判定

6球表示
●球表示●スプライト衝突時の割りこみ許可

7ゲームオーバー
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●得点計算●効果音●得点消去●1プレイごとの判定処理●得点表示●メッセージ表示●リプレイ処理

8割りこみ
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●球のY座標増分算出●ジョイスティック番号算出(どちらのプレイヤーのスティック入力を受け付けるかを判定する)●スティック入力処理●効果音

好評発売中！ 増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③ ROM版もあります。定価5800円。問い合わせ先 テクポリソフト☎03-432-4471

〈ファンダム・ニュース／その3・ファンダム通信創刊のお知らせ〉ながらくお待たせしていました「ファンダム通信」がついに創刊されました B4版の新聞形式で表面にはコラム、ファンダム班紹介など、裏面には1987年4月から1987年10月までの投稿者一覧が掲載されています。創刊第1号は87年4月から87年10月までの投稿者のみなさんに順次送付していきますので、もうしばらくおまちください。

うまと

馬跳び

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:DIMB(2,8):DEFUSR=105:A=USR(0
):READA$:FORI=0TO47:VPOKE14351+I,VAL("&H
"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO29
20 READA$,B$:FORJ=0TO7:VPOKEVAL("&H"+A$)
*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:
FORI=0TO4:READD:VPOKE8204+I,D:NEXT
30 FORI=0TO2:READA$,B$:K$(I)=A$+CHR$(29)
+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT:E$=CHR$(27)
40 FORI=0TO26:PUTSPRITEI,(72+(IMOD3)*16,
23+(I¥3)*16),1,0:NEXT:LOCATE8,2:PRINT"pq
qqqqr";:FORI=0TO17:PRINTSPC(24)"sdddddd
t";:NEXT:PRINTE$"Y5(uvvvvvvw":FORI=0TO8
50 A=IMOD3:B=I¥3:X=9+A*2:LOCATEX,3+B*2:P
RINTK$(2):LOCATEX,15+B*2:PRINTK$(1),
60 B(A,B)=2:B(A,B+3)=0:B(A,B+6)=1:NEXT:L
OCATE18,2:PRINT"あなたは"E$"Y#4xzです"
70 PRINTE$"Y52♥  ♣  ♦":PLAY"TSM5000O7C32
B4","TSO7D32F4":FORI=0TO1500:NEXT:S=1
80 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN120ELSEK=(STIC
K(0)+STICK(1))MOD4:IFK=3THENBEEP:GOTO100
ELSEIFKTHENFORI=0TO500:NEXTELSE80
90 PLAY"S15M3000O8C32":S=SMOD2+1:PRINTE$"
Y#4"MID$("xzyz",S*2-1,2):GOTO80
100 A=8204:B=A+1:V=VPEEK(A):VPOKEA,VPEEK
(B):VPOKEB,V:FORI=0TO29:A=770+I:B=861-I:
C=VPEEK(A):GOSUB430:C=VPEEK(B):VPOKEB,D
110 GOSUB430:VPOKEA,D:NEXT:GOTO80
120 PLAY"SM9000L8O3AODAO5D2","SL8OR16CGO
5CG2":PRINTE$"Y*4} ~!"
130 FORI=0TO5000:NEXT:PRINTE$"Y*4z{です":
CX=0:CY=6:ONS-1GOTO250
140 PRINTE$"Y)2あなたの"E$"Y*4z{です"
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0GOTO200
160 IFB(CX,CY)<>1THEN200ELSEPUTSPRITE27,
,0:IFB(CX,CY-1)=0THENI=CY-1:GOTO210
170 H=0:FORI=CY-1TOCY-4STEP-1:IFI>-1THEN
P=B(CX,I):H=H+(P=1)*3-(P=2):IFP=0THENIFH
>0THEN210ELSEELSENEXT
180 K=STICK(0)+STICK(1):ONK+1GOTO150:CX=
CX+(CX>0ANDK>5)-(CX<2ANDK>1ANDK<5)
190 CY=CY+(CY>1AND(K<3ORK=8))-(CY<8AND(K
>3ANDK<7)):SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,56:S
OUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,0
200 PUTSPRITE27,(72+CX*16,23+CY*16),3,1:
FORI=0TO300:NEXT:GOTO180
210 JX=9+CX*2:LOCATEJX,3+CY*2:PRINTK$(0)
:LOCATEJX,3+I*2:PRINTK$(1):GOSUB400
220 FORJ=0TO200:NEXT:B(CX,CY)=0:B(CX,I)=
1:FORI=0TO8:IFB(IMOD3,I¥3)<>1THEN250ELSE
NEXT:PRINTE$"Y*4}ちです":GOTO240
230 PRINTE$"Y*4~けです"
240 PRINTE$"Y)2あなたの":SOUND7,56:PLAY"SM20
000O5LED8E8GOGA1","OLSF2D2E1":FORI=0TO40
00:NEXT:PRINTE$"Y/2· ○ ● ·":FORI=0TO1:I=
PLAY(0)-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO40
250 PRINTE$"Y)2!の  "E$"Y*4z{です"
260 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3:H=0
:IFB(MX,MY)<>2THENNEXT:GOTO290
270 FORJ=MY+1TOMY+4:IFJ<9THENP=B(MX,J):I
FP=1THENIFHMOD2=1THENJ=MY+1:GOTO330ELSEN
EXTIELSEH=H+1-P*3:NEXTJ,IELSENEXTI
```

BY 川本健二

3つの必勝法をもっています

MSXは3つの必勝法を持っています。とくに人間側が後手を選択したときは、かなり強いと思います。ところで、このプログラムには使っていない漢字が1つ紛れこんでいます。BreakしてGRAPH+?を押してみてください。先月号の「MAZE BATTLE」をまだ打ちこんでいない人は、放課後、DI大の4301コンピュータ第3演習室にくればテープを貸してあげます。

```
280 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3:IFB
(MX,MY)=2ANDB(MX,MY+1)=0ANDB(MX,MY+2)=1T
HENJ=MY+1:GOTO330ELSENEXT
290 FORI=23TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3
300 IFB(MX,MY)=2ANDB(MX,MY+1)=0THENJ=MY+
1:GOTO330ELSENEXT
310 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3:H=0
:IFB(MX,MY)<>2THENNEXT:GOTO420
320 FORJ=MY+1TOMY+4:IFJ<9THENP=B(MX,J):H
=H+(P=2)*3-(P=1):IFP=0THENIFH>0THEN330EL
SENEXTIELSENEXTJ,IELSENEXTI:GOTO420
330 JX=9+MX*2:FORI=0TO4:LOCATEJX,3+MY*2:
PRINTK$((IMOD2)*2):FORK=0TO100:NEXTK,I
340 LOCATEJX,3+J*2:PRINTK$(2):GOSUB400:B
(MX,MY)=0:B(MX,J)=2:FORI=18TO26:IFB(IMOD
3,I¥3)=2THENNEXT:GOTO230
350 FORI=3TO26:MX=IMOD3:MY=I¥3:H=0
360 IFB(MX,MY)<>1THEN390
370 IFB(MX,MY)=1ANDB(MX,MY-1)=0THEN140
380 FORJ=MY-1TOMY-4STEP-1:IFJ>0THENP=B(M
X,J):H=H+(P=1)*3-(P=2):IFP=0THENIFH>0THE
N140ELSEELSENEXT
390 NEXTI:SOUND7,56:PLAY"SM3000O5C8","SO
B-8":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO250
400 SOUND6,11:SOUND7,7:PLAY"SMM1500C16"
410 PRINTE$"Y)2    "E$"Y*4      ":RETURN
420 SOUND7,56:PLAY"SM3000O5E8","SO5G8":G
OSUB410:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO350
430 D=0:FORJ=0TO7:D=D*2:D=D+CMOD2:C=C/2:
NEXT:RETURN
440 DATA FF01010101010101010101010101010
1FFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FFFF00FEFE0
6060606060606060606FEFE
450 DATA 60,FFFFFEFEF6F6C0F6,61,FFFFFFFF
1FFF07DF,62,EEDCFFFCF3FFFFFF,63,EFB77FFF
FFFFFFFF,64,FFFFFFFFFFFFFFFF
460 DATA 68,FFFFF8F7FFFFFFFE,69,FFFF3FDF
DFDFBF7F,6A,FDFBF7FFFFFFFFFF,6B,BFBFBFDF
FFFFFFFF,70,00003F3F3F3F3F3E
470 DATA 71,0000FFFFFFFFFF00,72,0000F8F8
F8F8F8F8,73,3E3E3E3E3E3E3E3E,74,F8F8F8F8
F8F8F8F8,75,3F3F3F3F000000
480 DATA 76,FFFFFFFFFF000000,77,F8F8F8F8
F8000000,78,507C9010FE284887,79,2852CC7F
D2645A61,7A,0478107C10FE1020
```

●5月号ソフトプレゼント当選者① 「ハイドライド3（MSX）」=〈神奈川県〉佐々木大地〈三重県〉山口剛志〈京都府〉藤川裕二〈岡山県〉本田まさとし〈山口県〉河井達則 「ハイドライド3（MSX2）」=〈福島県〉神長大輔〈愛知県〉仲原靖詞〈兵庫県〉尾石憲之・佐山康之〈広島県〉林裕 「THEプロ野球激突ペナントレース」=〈北海道〉村上誉〈栃木県〉小山泰士〈神奈川県〉一方井準人〈京都府〉山本陽一〈山口県〉笹木憲治⇒

```
490 DATA 7B,047854FE54BA547C,7C,20C444E8
48EACA5D,7D,0AEEBFE4BFE5A932,7E,1C247E22
3E223E12,80,107A14FE285C8438
500 DATA 81,7E507C507F81A92A,82,7E9455FE
53525291,83,052164C645444438,84,2649A244
EA71C442,85,7C447C407E82B234,161,166
510 DATA 161,241,241,dd,dd,`a,bc,hi,jk
```

＊行510の「、」はSHIFT＋「゛」で打ちこめます

変数の意味

■スプライト座標

CX、CY……カーソルの座標(盤面の位置としても使用される)⇒それぞれ×16+72、×16+23して表示

■テキスト座標

X……コマのX座標(ゲーム画面作成時に使用)
JX……コマのX座標(ゲーム中に使用)
MX、MY……盤面の状態検索位置

■その他の変数

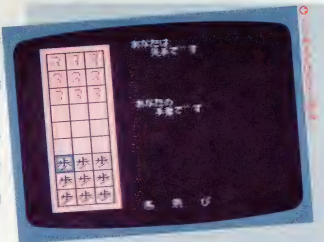
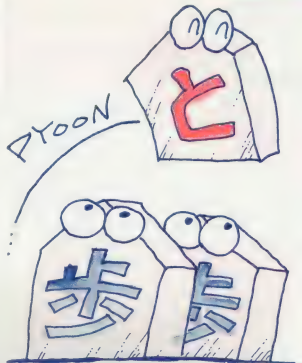
A$、B$……データ読みこみ用
A、B、C、D、V……コマ反転用
B(n,m)……盤面の状態(0=何もない、1=プレイヤーのコマ、2=コンピュータのコマ)
E$……エスケープシーケンス用(CHR$(27)が入る)
H……コマ移動判定カウント
I、J……ループ用
K……スティック入力用/ループ用
K$(n)……コマのキャラクタ
S……先手後手判定フラグ
P……コマの判定用

プログラム解説

10〜20　初期設定、スプライトパターン定義、キャラクタパターン定義、キャラクタの色設定
30〜70　変数初期設定、ゲーム画面作成
80〜110　ゲームスタート判定(トリガー入力)、コマ反転、先手後手選択判定処理(スティック入力)
120　ゲームスタート
130　効果音
140〜210　プレイヤー側の処理ルーチン
　140　メッセージ表示
　150　コマ移動判定(トリガー入力)
　160　コマ移動処理1(動かすコマの前の座標に何もないとき)
　170　コマ移動処理2(動かすコマの前の座標にコマがあるとき)
　180〜190　カーソル移動処理(スティック入力処理)、効果音
　200　カーソル表示
　210　コマ表示
220〜240　勝利判定処理1(プレイヤーが勝ったか)、リプレイ処理
250〜320　コンピュータ側の処理ルーチン
　250　メッセージ表示
　260〜280　移動するコマ決定処理
　290〜300　コマ移動処理1(動かすコマの前の座標に何もないとき)
　310〜320　コマ移動処理2(動かすコマの前にコマがあるとき)
330〜340　コマ表示、勝利判定2(コンピュータが勝ったか)
350〜390　プレイヤーのパス判定処理、効果音
400　コマを打つ音
410　空白表示サブルーチン(「手番です」の表示を、手番がかわるごとに1回消す)
420　コンピュータのパス処理、効果音
430　コマの反転サブルーチン
440　スプライトデータ(行10で読みこみ)
450〜500　キャラクタパターン、キャラクタの色データ(行20で読みこみ)
510　キャラクタの色データ、コマ表示用データ(行20で前半の色データ読みこみ、行30で後半のコマ表示用データ読みこみ)

PYOON

と

歩

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください。

```
 10> 28    20>253    30>135    40>148
 50>164    60>251    70> 38    80>175
 90>181   100>161   110>  3   120> 54
130>191   140>199   150>179   160> 69
170>220   180> 14   190>221   200>169
210> 50   220>140   230> 83   240> 67
250> 86   260>177   270>150   280>216
290> 96   300>185   310>177   320>247
330>123   340>172   350>138   360> 17
370>200   380>108   390>102   400> 65
410>193   420>129   430> 13   440>175
450>209   460> 10   470> 28   480>222
490> 25   500>108   510> 98
```

当選者発表
●5月号ソフトプレゼント当選者②　「ワールドゴルフII」=〈北海道〉高嶋豊〈群馬県〉鈴木広志〈長野県〉戸谷貴之〈福岡県〉池上康徳〈宮崎県〉高橋哲也　「カサブランカに愛を」=〈福島県〉樋口宏典〈大阪府〉多原康史〈福岡県〉和才裕己・宮本和重〈鹿児島県〉長崎毅　「殺人倶楽部」=〈千葉県〉灰塚奈穂美〈山口県〉浜田尚史〈佐賀県〉林田辰也〈長崎県〉山田雄一〈熊本県〉三ケ尻一郎

好評発売中!
増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③
1〜4月号のファンタム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録 はじめてのディスクトライフほか記事満載、定価780円。徳間書店

ダイアモンド・ダスト

DIAMOND・DUST

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

BY EMGVT-HALT.9918

```
1  DATA 2159C1115DC1010400EDB021E3C13600
23360023360023360023360023360023,07E7
2  DATA 36002161C1012F10712336FF23360423
360E2379C62F4F10EF061021A1C1CD48,09D3
3  DATA C1E6033C7723CD48C1E6037723232310
EDAF32EBC1AFCDD500FE032806FE0728,0E56
4  DATA 09180C215EC134341805215EC1353506
08DD2161C1DD7E00DD8640FEBF381ACD,0BA4
5  DATA 48C1E6033CDD7740CD48C1E6033D3DDD
7741CD48C1DD7701AFDD7700DD23DD7E,1019
6  DATA 00DD8640DD7700DD23DD23DD2310C606
08DD7E00DD8640FEBF381ACD48C1E603,0EA7
7  DATA 3CDD7740CD48C1E6033D3DDD7741CD48
C1DD7701AFDD7700DD23DD7E00DD9640,0FDA
8  DATA DD7700DD23DD23DD2310C6215DC11100
1B014400CD5C00010A0721111811E3C1,0A14
9  DATA 1A8112FE0A0E0020040E01AF12C630CD
4D002B1310EA06102161C1CD21C110FB,0A12
10 DATA C93A5DC1D608BE301CC610BE3817233A
5EC1D608BE300AC610BE38053E0132EB,0C6B
11 DATA C1232323C92318F9C5ED4BE1C1ED5F81
804847ED43E1C1C1C9A078000F000000,0F25
12 DATA 00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0000
13 DATA 00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0000
14 DATA 00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0000
15 DATA 00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0000
16 DATA 0055AA000000000000000000FF0100FF
FF03FEFFFF0401FFFF0101FFFF0100FF,0BFF
17 PRINT"WAIT":DEFINTA-Z:CLEAR999,&HBFFF
:FORI=0TO15:E=0:READD$:FORJ=0TO31:C=VAL(
"&H"+MID$(D$,J+J+1,2)):POKE &HC000+I*32+
J,C:E=E+C:NEXTJ:READD$:IFE<>VAL("&H"+D$)
THENCLS:LOCATE10,10:PRINT"DATA error in"
;I+1:ENDELSE:NEXTI:DEFUSR=&HC055:DEFUSR1
=&HC000
```

レベル2が平均

EMGVT−HALT.9918である。このゲームはレベル2が平均である。[illegible]現在制作中である。その名も『SUPER DIAMOND DUST』(こらこら、こけるな！)えー、リストの流用はできないので、そのつもりで。これからもわたしは出現すると思うので、以後お見知りおきを。協力ひるた・こばやし、あどばいすTPM.CO[illegible]

```
18 CLS:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH28:K
EYOFF:LOCATE6,3:PRINT"[ダイアモンド・ダスト]":A
=USR1(0):VPOKE6144+16,&H30:VPOKE&H90*8,1
:A$=CHR$(&H90)+CHR$(27):LOCATE5,10:INPUT
"レベルは いくつ(0-10)";L:VPOKE8208,&H49:CLS
19 FORI=0TO63:VPOKEI+&H3800,VAL("&H"+MID
$("03062D5F5CDBE2EBECE1EBEB6F6B703C80C06
8F474B68EAE6E0EAEAEECAC1870010F3B3E5B7FF
DD7BE6D506B3C340F00C0F0F4EAFCBAC9A943092
262964818E0",I+I+1,2)):NEXT
20 LOCATERND(1)*28,1:PRINTA$"L";:FORI=0T
OL:A=USR(0):IFPEEK(&HC1EB)=0THENNEXT:GOT
O20
21 LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":SOUND7,24
7:PLAY"SM30000T200C1.":SOUND6,255:FORI=0
TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:GOTO18
```

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています、打ちおわったらいったんセーブしてからRUNしてください。また、RUNさせるとマシン語データのチェックが行われ、マシン語データが間違っているとエラーメッセージを表示し、プログラムが停止するようになっています。

変数の意味

A……USR関数呼び出し用
[illegible]……星表示
[illegible]……データチェック用
[illegible]……マシン語読みこみ
[illegible]……ループ用
L……レベル

プログラム解説

1〜16　マシン語データ(行17で読みこみ)
17　マシン語読みこみ、ユーザー定義関数定義
18　レベル設定
19　スプライトパターン定義
20　いんせき表示、いんせき衝突判定、スコア計算
21　ゲームオーバー処理

■マシン語解説

[illegible]
ワークエリア初期化(USR1)
[illegible]
自機、いんせき移動
&HC0EB〜&HC0F6
自機、いんせき表示
[illegible]
スコア計算、表示
[illegible]
いんせき衝突判定、ゲームオーバー処理

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください

1> 16	2>121	3>153	4>183
5> 3	6>191	7>224	8>159
9>252	10> 93	11>215	12>208
13>208	14>208	15>208	16> 91
17> 56	18>134	19> 44	20> 77
21>253			

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者③　「マンハッタン・レクイエム」＝〈北海道〉高木博昭〈神奈川県〉金本吉雅〈大阪府〉森谷健司〈兵庫県〉橋本和己〈熊本県〉福田九　「ガンダーラ」＝〈群馬県〉内田誠〈神奈川県〉吉田靖慈〈長野県〉藤森令司〈三重県〉石田誠・小野一弘　「マース」＝〈北海道〉飯田幸太郎・I本洋介〈群馬県〉江可英史〈愛知県〉三村和樹〈鳥取県〉龍木昇

ケイマー

Keimmer

遊び方は42ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DIMX1
(8),Y1(8):KEYOFF:LOCATE10,12:PRINT"WAIT
A MINUTE":FORI=384TO976:A=VPEEK(I):VPOKE
I,AOR(A/2)OR(A/4):NEXT
20 VPOKE8210,&H41:VPOKE8198,&HD1:VPOKE81
99,&HD1:FORI=8200TO8207:VPOKEI,&HA1+128*
(I>8203):NEXT
30 FORI=0TO55:VPOKE1144+I,VAL("&h"+MID$(
"10101010FF101010000000000000000000001030
70F1F3F7F00FFFFFFFFFFFFFF00FDFBF7EFDFBF7
F00FCF8F0E0C0800000FFE8D18B17FFFF",2*I+1
,2)):NEXT
40 FORI=0TO55:A=-255*(((I-1)/9)=(INT((I-
1)/9))):VPOKE1416+I,A:NEXT
50 FORJ=0TO3:A$="":READB$:FORI=0TO31:A$=
A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(J)=A$:NEXT
60 FORI=0TO8:READX1(I),Y1(I):NEXT
70 CLS:RESTORE500:FORI=0TO6:READA$:LOCAT
E18,15+I:PRINTA$:NEXT
80 O=0:W=3:LOCATE12,1:PRINT"-KEIMMER-"
90 '——————————————start!
100 B$="":A$="":O=O+1:READA$:IFA$="end"T
HEN410
110 SOUND7,60:PLAY"T127S1M5000O3L3GL16A
BL4AO4DL3CO3L16BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGO4L
3CO3L8AL2B","T127V13O2L3GL16ABL4AO3DL3CO
2L16BAL4BGO3L3CO2L16BAL4BGO3L3CO2L8AL2B"
120 G=0:LOCATE7,19:PRINTUSING"Stage##";O
:LOCATE8,21:PRINTUSING"Left##";W-1
130 FORI=0TO7:H=0:B$=RIGHT$("0000000"+BI
N$(VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2))),8):FORJ=0
TO7:LOCATE12-I+J*2,6+I:IFMID$(B$,J+1,1)=
"1"THENG=G+1:IFH=0THENPRINT"あい":H=1:GOTO
 150 ELSEPRINT"うい":GOTO 150
140 IF H=0THENPRINT"  "ELSEPRINT"え ":H=0
150 NEXT:IFH=1THENLOCATE28-I,6+I:PRINT"え
"
160 NEXT
170 FORI=0TO7:H=0:B$=RIGHT$("0000000"+BI
N$(VAL("&h"+MID$(A$,17+I*2,2))),8):FORJ=
0TO7:LOCATE13-I+J*2,6+I:IFMID$(B$,J+1,1)
="1"THENPRINT"お":G=G-1
180 NEXTJ,I:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
190 X=100:Y=37:P=156:Q=93
200 '——————————————————main
210 '——————————enemy move
220 IFX=PANDY=QTHEN350
230 D=R:R=INT(RND(1)*4):IFABS(R-D)=2THEN
R=D
240 P1=16*(R=3)-16*(R=1)+8*(R=2)-8*(R=0)
:Q1=8*(R=0)-8*(R=2):IF P+P1>249-(Q+Q1) O
R P+P1<137-(Q+Q1) OR Q+Q1>93 OR Q+Q1<37
THENP1=-P1:Q1=-Q1:R=R+2*(R>1)-2*(R<2)
250 P2=P1/7:Q2=Q1/7
260 '——————————player move
270 IFG=0THEN390ELSEIFVPEEK(&H1800+(X+4)
/8+(Y+11)*4)=32THEN360
280 S=STICK(0):IFS=0THEN300
290 A=&H1800+(X+4)/8+(Y+11)*4:IFVPEEK(A)
=146THENL=VPEEK(A-1):N=VPEEK(A+1):VPOKE(
A-1),(32-(L=147)*116):VPOKE(A),32:VPOKE(
A+1),(32-(N=147)*113):G=G-1:SOUND7,62:SO
UND1,9:SOUND8,16:SOUND12,64:SOUND13,3
300 Y3=0:J=9:GOSUB330:GOSUB320:GOTO220
310 '——————————————————sub
320 PUTSPRITE0,(X,Y),5,0:PUTSPRITE1,(P-1
,Q+2),2,3:PUTSPRITE2,(X,Y),7,1:RETURN
330 X2=X1(S)/7:Y2=Y1(S)/7:FORI=1TO6:Y3=Y
3+J:J=J-3:PUTSPRITE0,(X+X2*I,Y+Y2*I-Y3),
5,0:PUTSPRITE2,(X+X2*I,Y+Y2*I),7,1:PUTSP
RITE1,(P+P2*I-1,Q+Q2*I+2),2,(2-(INT(I/2)
=(I/2))):NEXT:X=X+X1(S):Y=Y+Y1(S):P=P+P1
:Q=Q+Q1:RETURN
340 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:FO
RI=0TO7:LOCATE12-I,6+I:PRINTSPC(17):NEXT
:RETURN
350 '——————————miss
360 SOUND7,44:SOUND3,13:SOUND9,16:SOUND1
3,9:SOUND12,127:SOUND6,20:Y3=0:J=18:S=0:
GOSUB 330:W=W-1:FORI=0TO99:NEXT:GOSUB340
:IFW>0THEN120
370 SOUND7,60:PLAY"T127S0M2000O4L16CDEL
3FL4EDL16EDL2E","T127V13O3L16CDEL3FL4EDL
16EDL2E":FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0):NEXT
380 LOCATE12,9:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):NEXT:LOCATE12,9:PRINTSPC(9
):IFSTICK(0)=5THENW=3:GOTO120ELSE70
390 '——————————————————clear!
400 GOSUB340:FORI=23TO2STEP-1:LOCATEI,8:
PRINT"STAGE";O;" ":LOCATEI,9:PRINT"CLEAR
! ":NEXT:LOCATE2,8:PRINTSPC(9):LOCATE2,9
:PRINTSPC(6):GOTO100
410 '——————————————————all clear
420 SOUND7,60:PLAY"T127S1M5000O4L3CO3L1
6BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGL
3AL8GR64L3G","V13T127O3L3CO2L16BAL4BGO3L
3CO2L16BAL4BGO3L3CO2L16BAL4BGL3AL8GR64L3
G"
430 CLS:FORH=1TO5:LOCATE3+H*4,7:PRINT"あい
え":LOCATE3+H*4,9:PRINT"あいえ":NEXT:X=60:Y=
45:P=0:Q=200:P1=0:P2=0:Q1=0:Q2=0
440 FORH=1TO5:LOCATE3+H*4,7:PRINT"あ";MID
$(" ALL ",H,1);"え":Y3=0:J=9:S=5:GOSUB330
:GOSUB320:LOCATE3+H*4,9:PRINT"あ";MID$("C
LEAR",H,1);"え":Y3=0:J=9:S=2:GOSUB330:GOS
UB320:NEXT
```

BY TAI

PARODIUS

私は[illegible]と思っているんですが、本当は、すぐにもパソコンのほうに進みたいのですよ。ちぜらん様のように、MSX・FANのほうで働きたいと思う17の心です。何でもするし、よく働く私です。

次ページへ続く

好評発売中! 増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③ ROM版もあります 定価5800円 問い合わせ先 テクポリソフト☎03-432-4471

●5月号ソフトプレゼント当選者④ 「ゾイド」=〈東京都〉森田智勝〈京都府〉尾松剛〈和歌山県〉七野雅秀〈岡山県〉村上卓也〈熊本県〉隈誠一郎 「ファミクル・パロディック」=〈宮城県〉吉田勝信〈東京都〉藤島伸一〈愛知県〉伊庭野聡〈京都府〉森正行〈大阪府〉宮本淳史 「王子ビンビン物語」=〈千葉県〉増田治久〈東京都〉澤田彰〈愛知県〉能章禎・山田耕司〈鹿児島県〉山本浩市

```
450 LOCATE 15,11:PRINT"SEE YOU AGAIN!":L
OCATE10,3:PRINT"THANKS TO YOUR PLAY":FOR
H=0TO1:J=9:Y3=0:S=0:GOSUB330:GOSUB320:H=
-STRIG(0):NEXT:CLS:GOSUB340:GOTO70
460 '─────────────data
470 DATA"01030F3F7A2A1F1F3E3D131F3F7F3F0
F860CD8F0F0F0A070D0D0D8C8ECE6FCF0","0000
000000000000000000000F3F7F1F000000000000
00000000000FCFFFEF8"
480 DATA"0000000000000344A49940202419A6
40000000000000868933C40402814E30","0000
000000001191512608084 4A2A31000000000000
8C5252240407013648 80"
490 DATA0,0,0,-16,32,-16,40,-8,24,8,0,16
,-32,16,-40,8,-24,-8
500 DATA "      あいえ あいえ ","   あいえ |    あいえ"
,"   キカオッウイア    ","あいえ    | あいえ   "," あいえ あ
いえ      ","","   Control"
510 '─────────────stagedata
520 DATA"80200E0A0E1040000000000000000000
0"
530 DATA"8030485810200000000000000000000
0"
540 DATA"8010482412080410000000000000000
0"
550 DATA"9422082214000000000008000000000
0"
560 DATA"822AAAAEFAAAA800000000000000000
0"
570 DATA"FCB4FCFCB4FC0000000000000000000
0"
580 DATA"8C3E7E7B5E3608000000000000000000
0"
590 DATA"80107C6CD66C7C1000000000000000
0"
600 DATA"E0485C151D15010040000405 0C14010
0"
610 DATA"FFFFFFFFFFFFFFFF00082A2A0826041
0"
620 DATA"end"
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ケイマーの座標

X1(S)、Y1(S)……ケイマーの座標増分(移動しようとする床までの距離)

X2、Y2……ケイマーのジャンプ時の座標増分(ケイマーの座標増分の7分の1)

Y3……ケイマーのジャンプしたときのY座標増分(ジャンプの高さ)

P、Q……ウニラの座標⇨それぞれー1、+2して表示

[illegible]……ウニラの座標増分

P2、Q2……ウニラの移動時の座標増分(ウニラの座標増分の7分の1)

■その他の変数

A……汎用(VRAMのアドレスなどに使用される)

A$、B$……データ読みこみ(パターン定義、ゲーム画面作成などにも使用される)

D、R……ウニラの座標増分決定用

G……床の数

H……ループ/画面表示用

I……ループ用

J……ループ用/ケイマーのジャンプカウンタ

L、N……指定された座標上のキャラクタコード

O……ラウンド数

[illegible]……スティック入力用

W……ケイマーの数

プログラム解説

10　初期設定、太文字処理

20　キャラクタの色設定

30~40　キャラクタパターン定義

50　スプライトパターン定義

60~80　変数初期設定、タイトル、キー操作表示

90　REM文

100~190　ゲーム画面表示

- 100　ステージデータ読みこみ、オールクリア判定
- 110　効果音
- 120　ステージ数、ケイマーの数表示
- 130~160　ステージ表示1(普通の床)
- 170~180　ステージ表示2(マークのある床)
- 190　変数初期設定

200~210　REM文

220　ケイマーとウニラの接触判定※この行をREM文にすればケイマーとウニラが接触してもミスにならず純粋なパズルゲームとして遊ぶことができるようになる

230~250　ウニラ移動

260　REM文

270　ステージクリア判定、ミス判定

280~290　床消去判定処理

300　キャラクタ(ケイマー、ケイマーの影、ウニラ)表示サブルーチンへ飛ぶ

310　REM文

320　キャラクタ表示サブルーチン1(停止時)

330　キャラクタ表示サブルーチン2(ジャンプ時)

340　ゲーム画面消去サブルーチン

350　REM文

360　ミス処理、ゲームオーバー判定

[illegible]　効果音

380　ゲームオーバー処理

390　REM文

400　ステージクリア処理

[illegible]　REM文

[illegible]　効果音

430~450　オールクリア処理

[illegible]　REM文

[illegible]　スプライトパターンデータ(行50で読みこみ)

490　ケイマーの座標増分用データ(行60で読みこみ)

500　キー操作表示用データ(行70で読みこみ)

510　REM文

520~620　ステージデータ(行100で読みこみ)

新 プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください。

10> 85	20> 62	30>163	40>213
50>204	60> 6	70> 1	80>188
90> 70	100>218	110>193	120>185
130> 82	140> 35	150>220	160> 12
170> 83	180>113	190> 20	200> 95
210> 12	220> 43	230>227	240> 16
250>117	260> 76	270>198	280>121
290> 71	300>211	310> 84	320> 63
330>139	340> 24	350> 38	360>108
370> 65	380> 28	390>124	400>216
410> 16	420>253	430> 46	440> 28
450>128	460>158	470> 6	480> 63
490>133	500>216	510>125	520>161
530> 12	540> 68	550> 96	560> 61
570> 36	580>110	590> 20	600>165
610>158	620>108		

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者⑤　「井出洋介名人の実戦麻雀」=〈北海道〉増野久人〈静岡県〉村上裕和〈愛知県〉橋詰新一〈和歌山県〉大江慶太〈長崎県〉佐藤貴雄　「抜忍伝説」=〈千葉県〉中島啓之〈埼玉県〉大野たかし〈大阪府〉塚原久史〈福岡県〉中村伸一〈佐賀県〉松延俊樹　「テスタメント」=〈東京都〉久保田浩明〈静岡県〉佐藤洋一〈和歌山県〉山片弘之〈山口県〉園田隆二〈福岡県〉中井美菜子

メニー　メニー　メニー

Many Many Many

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

BY 米屋のチャチャチャ

リメイクゲームの波にのって作ってみました

どうもありがと。(ワンダーモモの声で)米屋のチャチャチャです。ついにX68Kを手に入れてしまった。『源平討魔伝』や『スペースハリアー』は最高です。X-BASICは使いにくいです。YUKI♡さんを尊敬しています。編集部にいるみたいですけどファンダムにでてください。このタイトルも『LOT LOT LOT』のまねです。このゲームはリメイクゲームの波にのってブロックくずしタイプのを作ってみました。アセンブラを使いはじめたので、だいぶマシン語がらくになりました。今、たこ3を制作中です。幾多の暴走にもたえて、やっとこさ100画面の広大なマップがスクロールしはじめています。期待してください。

```
10 'SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR 500,&HCFFF:DEFINT A-Z:COLOR 10,
1,1:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFUSR
=&HD03E:DEFUSR1=&HD012:DEFUSR2=&HD000
30 A$="T200S0M5000L8":PLAY A$,A$,A$:FOR
I=0TO4:FOR J=0TO55+(0<I)*48:VPOKE 1472+I
*64+J,VAL("&H"+MID$("001E2E5E5E5C5A00000
0FFFF00FF00000078747E7E3E5E002C2C2C2C2C2
C2C2C005A5C5E5E2E1E00005E3E7E7A047800003
C7E7E7E7E3C",1+J*2-96*(0<I),2)):NEXTJ,I
40 FOR I=1 TO 53:VPOKE 14341+I,ASC(MID$(
"っツツツっppppppppppplnnnlpppppppppppqsssqpp
ppppppppp0PPP0",I))+144 AND 255:NEXT
50 FOR I=1 TO 6:VPOKE 8212+I+(I<3)*15,VA
L("&H"+MID$("88E85F",I,1)+"1"):NEXT
60 'SETTING MACHINE LANGUAGE ●●●●●●●●●●
70 FOR I=0 TO 22:E=0:READ A$:FOR J=0 TO
31:C=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &HD
000+I*32+J,C:E=E+C:NEXT J:READ A$:IF E<>
VAL("&H"+A$) THEN SCREEN 1:PRINT "DATA e
rror in ";I*10+80:END ELSE NEXTI:U=USR2(
0):POKE &HFBB0,1
80 DATA 2100042BCD4A00470FB0CD4D007DB420
F2C92100D3060036002310FB06202E80,09C5
90 DATA 36D1232378FE1E380C3600233E209007
C6077718053604233360F2310E3C9CD72,0994
100 DATA D001800011001B2180D4CD5C002A02D
47DA7C83A18D4B4C806037832F8F73DC5,0D4D
110 DATA CDD800C1A7C010F22A00D47CB528CF2
B18F9DD2100D3FD2180D40620C5DD7E00,0FBA
120 DATA A7CA71D2FE0428353DDDE5CDD500DDE
14F060279FE03200CDD7E013CFEEC2012,0F23
130 DATA 3E04180EFE072010DD7E013DFE03200
23EEBDD7701FD770110D9C371D2DD6601,0C7F
140 DATA DD6E02DD4603DD4E04DD5605DD5E067
AFE1038107D816F7BC6105F9238145F7C,0CC1
150 DATA 8067180E7C80677B825FD61038045F7
D816F7CFEFF20050601CD80D2FEA62009,0D4B
160 DATA 06FFCD80D2AF3203D47DA720050E01C
D80D2FEEF20050EFFCD80D2DD7401DD75,1035
170 DATA 02FD7400FD7501DD7003DD7104DD720
5DD73067C0EFFFE4A3868FE503006783D,0DDC
180 DATA 2060180A0E01FE553058783C2054210
0D306037E23A7280DDD7E02965F3002ED,099F
190 DATA 44FE0A38081107001910E81835DD710
37BC6095F16002105D4193E011E00CD93,08E2
200 DATA 003E0DCD93003E071E3ECD93007E060
1CB7F280406FFED44DD7004DD7705DD36,0B9A
210 DATA 0600DD7E01DD860357DD7E02DD86045
FCD98D2A7CA71D242DD5601CD98D25047,0F71
220 DATA A7C4DDD14BDD5E02CD98D2594FA7C4E
8D14FB0201ECDDDD1CDE8D11816DD7E04,126F
230 DATA 3CEE023DDD7704C9DD7E033CEE023DD
D7703C9CD98D2CD4A00FEBE2005CD80D2,0FBF
240 DATA 186FFED8200A3EC0CD4D00CD80D2186
1573E20CD4D003E071E37CD93003E0D1E,0B69
250 DATA 00CD9300DD7E01FE4F30042102D4357
AFEC0283DFEC8200C2A00D4CB3CCB1522,0CFF
260 DATA 00D4182D2104D47E3426D30707076F3
60423DD7E017723DD7E027723DD7E0377,0A60
270 DATA 23DD7E043CEE023D7723DD7E0577233
6000104000DD09DD09FD09C105C27CD0C9,0C29
280 DATA D53E011E05CD93003E071E3ECD93003
E0D1E00CD9300D1C9210018C57AC609E6,0B28
290 DATA F80600CB27CB10CB27CB104F09C17BC
608E6F80F0F0F856FCD4A00FEBE3EFFD0,0ED9
300 DATA AFC90000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000,0178
310 'TITLE DEMO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 S=1:L=5:POKE &HD418,USR1(1):GOSUB 57
0:FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 73
330 VPOKE 6210+I*196+32*((J AND3)-(20<J)
)+J¥4,VAL(MID$("01111000001001001111100000
0100100100011100000111010001000011000001
101001011",J,1))*(184-I*8)+32:NEXT J,I
340 LOCATE 6,20:PRINT "PUSH [SPC] OR [TR
IG] !":FOR I=0 TO 6:POKE &HD318+I,VAL("&
H"+MID$("04A078FF01A",I*2+1,2)):NEXT
350 GOSUB 550:POKE &HD404,3:U=USR(0)
360 'DRAWING STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 CLS:SOUND 7,56:A$="O5CR8CDER8GR8AR8G
R8O6CR8ER8G1":POKE &HD418,USR1(0)
380 PLAY A$,"R64"+A$:VPOKE &H1B00,208:FO
R I=0 TO 2:POKE &HD300+I*8,-(I+1)*(I<U):
A=160-40*U+I*80 AND 255:POKE &HD301+I*8,
A:POKE &HD480+I*4,209+130*(I<U)
390 POKE &HD481+I*4,A:NEXT:GOSUB 570:RES
TORE600:FOR I=1 TO S:READ A$,A:NEXT:LOCA
TE0,2:PRINT A$:FOR I=-7 TO 0:LOCATE1,21+
I:PRINT STRING$(30,MID$("タタタタタタ  タタタタ
 タPタOタPタ ネリリリ    リタリタリタリタリ タ ネ リ タタTAKOタ
タリリEリRリIリセ        セ          ",S*8+I)):NEXT
400 LOCATE 14,1-13*(8<S):PRINT"     ":FOR
 I=0 TO 6:POKE &HD318+I,VAL("&H"+MID$("0
44F78FF01",I*2+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 0:I
=PLAY(0):NEXT:GOSUB 550
410 'PLAYING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 POKE &HD402,A:A=USR(0):VPOKE &H1B00,
208:SOUND 7,56:IF PEEK(&HD402) GOTO 500
```

次ページへ続く

好評発売中！
増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③
1〜4月号のファンタム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録
はじめてのディスクドライブほか記事満載 定価780円 徳間書店

当選者発表
●5月号F・F・Bプレゼント当選者① 「ハッカーのテレカ」=〈北海道〉金山叔正〈千葉県〉尾高大樹〈大阪府〉稲元良一〈広島県〉安部浩一〈愛媛県〉林町子「ペンセット」=〈岩手県〉藤沢巨樹〈群馬県〉斎藤弘章〈神奈川県〉北原聡・山岸良輔〈長野県〉小出力也〈静岡県〉横山浩一〈福井県〉吉川貴大〈奈良県〉池元幸次〈香川県〉藤沢英人〈大分県〉会田征一郎⇨

```
430 'CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 A$="O5GG-G+GR8CER8FGR8EGO6CEGR8CER8F
G1":PLAY A$,"R64"+A$,"R64R64"+A$:LOCATE
12,12:PRINT"CLEAR !!":S=S+1:L=L+1:FOR I=
0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:IF S<11 GOTO 370
450 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 A$="O4GR8AGR8AG4ED4CDR8AA4R8DR8AA4R8
GR8GAR8GO5CR8DE4R8GO6CO5CO6CR8CDFF+1GG+A
A+BO7C1":PLAY A$,"R64"+A$,"R64R64"+A$
470 CLS:FOR I=3 TO 6:A$="O"+STR$(I)+"CDC
E4.GAGB4.":PLAY A$,"R64"+A$,"R64R64"+A$:
LOCATE 9,I*2+2:FOR J=0 TO 13:PRINT CHR$(
ASC(MID$("かもど°なえさ°し°うみせぇらけ!けるい!ど°くみすちのこう
う!ぁ!ふっえすみせ!「cz!さもゆは!つゅつゅつゅ",I*14-41+J))-
1);:NEXT:FOR J=0 TO 0:J=PLAY(0):NEXTJ,I
480 IF STRIG(0) GOTO 320 ELSE 480
490 'MISS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
500 A$="O3GFED4.R8CC-C1":PLAY A$,"R64"+A
$,"R64R64"+A$
510 LOCATE 13,12:PRINT"MISS !":L=L-1:IF
L THEN FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 370
520 'GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 A$="O5G4.FED4.E8D4.CDE2C4.O4BAGFEDC4
O3BGFDEO2BO3C":PLAY A$,"R64"+A$,"R64R64"
+A$:LOCATE 11,12:PRINT"GAME  OVER":FOR I
=0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO 320
540 'SETTING WORK AREA ●●●●●●●●●●●●●●●●
550 SOUND0,50:SOUND6,5:SOUND8,16:SOUND12
,20:FOR I=0 TO 23:POKE &HD400+I,VAL("&H"
+MID$("0008FFFF04D1F1F3F5F7F9FBFDFF01030
507090B0D0F1131",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
560 'CLEAR SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 CLS:A$=STRING$(30,"ケ"):FOR I=0 TO 22
:PRINT MID$("ク"+A$+"コサ"+SPACE$(30)+"サシ"+
A$+"ス",1-32*(0<I)-32*(I=22),32);:NEXT
580 LOCATE 1,23:PRINT USING "[ MANY a ]
STAGE ## CHANCE ##";S;L;:RETURN
590 'STAGE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
600 DATA サ タタタタタ セセセセセ   リリ タタタタ  セセセセセ
ササ タ            リ リ タ   タ       ササ タ
      リ  リ タ ミ タ       ササ タ ミ タ  セ  リ
  リ タ  タ   セ  ササ    タ  セ リ  リ タ タ
   セ  ササ    タ  セ リ ミネ リ タ  タ   セ
ササ タタタタタ  セ リ ネミ リ タ  タ  セ  サ,52
610 DATA サ              タ
ササ   タ タ  タタタ  タ   タタタミ  タ タタ  ササ   タタタ
タ タ  タ  ネ タ   タタ タ タ ササ  セ セ セ  セ  セ
    リリミ リ リ リ リ ササ セ    セセセ  セ  セ   リ  リ
  リ リ リ ササ         セ
ササ          セ                サ,38
620 DATA サ セ               セ セセセセセセセセ
ササ セ  ミ ミ ミ ミ ミ ミ ミ  セセセセセセセセセセ ササ セ ミ ミ
 ミ ミ ミ ミ ミ ミ セ  セ セ セ セ ササ セセ ミ ミ ミ ミ ミ
ミ ミ セセ          ササ  セセセセセセセセセセセセセセセセ
       ササ      タ    タ    タ
ササ      タタ  タネタ  タタ               サ,32
630 DATA サ タタ タ タタ                ミミミ タ
ササ タタ タ タタ             ミ タ ササ   タ
   リリリリ リ  リ  リリ  ミミミ タ ササ タタタタタタ リ  リ
リ  リ リ  リ   ミ タ ササ   タ    リ    リリリリ リ
リ ミミミ タ ササ タタ タ タタ リ  リ リ  リ リリリリ
ササ タタ タ タタ リリリリ リ  リ リ  リ     タ サ,83
640 DATA サ              タタタ
ササ  タタタタ     タタ   タセセセタミタミタタ    ササ  セセセセ
タタタタタセセタセタセタタセタネタネタセタ   ササ  タタタセタセセセタタタタ
セタタタセセタ  タセ  タ  ササ   タタセタタセセタ タタセタ  タセタ
 タセ  セタ ササ   セセタ タセタ  セセタ   セタ  タセセセセセタ
ササ   タタ   タ   タタ    タ    タタタタタ  サ,75
650 DATA サ  リ      リ      セ        セ
ササ  リリリリリリリリ   セ  セ セ     セセセ セ ササ リリリ リ
リリ リリ  セ   セ         セ  ササ リリ リ リ リ リ セセ
 セ   ネネ  セ   セ  ササ リタタミタタタミタリ セ  セセ
 セ   セ  ササ リリタタタタタタリリ セ   セ     セセ   セ
ササ  リリリリリリリリ  セ   セ  セセセセ  セセ   サ,54
660 DATA サ   セセセセセセ
ササ  セセタタタミセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセササ  セミミミ
ミタ タタタタタ タタ  タ  タ  タタ セ ササセセセ ミ ミタ   タ
タ  タ タ タ  タ  タセ ササ タタタタタタタ   タ  タネネタ タタ
  タ  タセ ササ セセタセタセタセ  タ  タ  タ タ タ   タタ セ
ササ  セセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセセ  サ,56
670 DATA サ リタタタタリ  リタタタタ   タリタ   タタ タタ
ササ タ      タ    タ   タ   タタタタタミタ ササ タ
  タ    タ   タ   タタタタタタタ ササ ミタタタリ    リタミタリ
   ミ   タタタタタタタ ササ タ       タ    タ   タ
 ネタタタタ  ササ タ       タ    タ   タ      ネタタ
ササ リタタタタリ  リ     リ  タリタ      タ    サ,86
680 DATA サ  セセセセセセセセセセセ  セセセセセセ  セセセセ
ササ  セ ネ   セ      セ  ネ    セ  セ   ササ  セ
  セ    タ セ        セ タセ   ササ  セセセセ  セ  セセセ
セセ  セセセ  セ  セ   ササ          セ          セ
 セ      ササ         セ          セ    セ
ササリリセセセセセセリリセセセセセセセセリリセセセセセセセリリサ,12
690 DATA ササセセセセ   セセセセセ  セセセセセセセセセセセセセセ
ササセクケコセ  セセサ  セセ セクケケケケケケケケケケコ セササセサネサセ
 セクス   セ セサセセセセセセセ   サ セササセサ サセセセセサ タ クセ
 セシケケコ セ セセセ シセセササセサ シケケケケス   サセセセセセセサネセ
   セタ セ ササセシケコ      セ シケケケケケケス セ   セ  セ
ササセリリセセセセセリリセセセセセセセセセリリセ   セリリセ サ,12
```

➡リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行80〜行290のデータに注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんプログラムをセーブし、そのあとにRUNするようにしてください。また、プログラムをRUNさせるとマシン語データのチェックが行われ、マシン語データにミスがある場合、DATA error in 90というように、該当する行番号とメッセージが表示されプログラムが停止します。

変数の意味

A……ラケットの初期X座標
ブロック数のデータ読みこみ用／USR関数呼び出し
A$……音データ
I、J……ループ
L……チャンス数(やり直せる回数)
S……ステージ数
L……プレイヤー数　USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　REM文
20　初期設定
30　キャラクタパターン定義
40　スプライトパターン定義
50　キャラクタの色設定
60　REM文
[illegible]　マシン語読みこみ、マシン語データチェック、太文字処理
[illegible]　マシン語データ(行70で読みこみ)
310　REM文
[illegible]　タイトルデモ表示
360　REM文
370〜400　ステージ表示
410　REM文
420　ゲームスタート(USR関数呼び出し)、ミス判定
430　REM文
[illegible]　クリア処理、オールクリア判定

当選者発表　●5月号F・F・Bプレゼント当選者②　「MSX－DOS入門」＝〈宮城県〉高橋新吾〈東京都〉高橋美幸〈神奈川県〉岸野美和子　「MSXプログラムコレクション50本ファンタムライブラリーⅠ」＝〈宮城県〉黒田英輔〈福島県〉渡部晃輔〈千葉県〉長谷川崇〈愛知県〉水野康行〈佐賀県〉前田孝昭

450　REM文
460~480　オールクリア処理(エンディング)
490　REM文
500~510　ミス処理
520　REM文
530　ゲームオーバー処理
[illegible]　REM文
550　ワークエリア初期化
560　REM文
570~580　ゲーム画面表示サブルーチン
590　REM文
600~690　ステージデータ(行390で読みこみ)

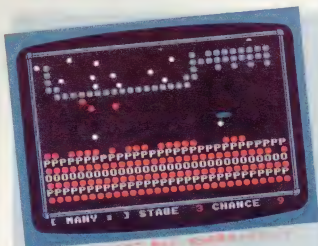
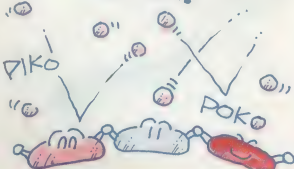
■マシン語解説

&HD000~&HD011
太文字処理(USR2)
&HD012~&HD03D
ワークエリア初期化(USR1)
&HD03E~&HD071
メインルーチン(USR)
　&HD03E~&HD04C
　ラケット、ボール(スプライト)表示
　&HD04D~&HD057
　クリア判定
　&HD058~&HD067
　ギブアップ判定処理
　&HD068~&HD071
　時間調整(WAIT)
[illegible]
ラケット、ボール移動判定サブルーチン
[illegible]
ラケット移動処理サブルーチン
[illegible]
ボール移動、ボールとブロックの衝突判定、ブロック表示処理サブルーチン
[illegible]
効果音サブルーチン
[illegible]
ボールが接触したブロックがメタルブロックであるかの判定サブルーチン

■ワークエリア

&HD300~&HD3FF
ボールの移動先計算などに使用
[illegible]
ゲームスピード
[illegible]
残っているブロックの数
[illegible]
ミスフラグ
[illegible]
つぎに増えるボールのスプライト面番号
[illegible]
反射角度パラメータ
[illegible]
タイトル画面かどうかのフラグ
[illegible]
スプライト属性データ(VRAMのスプライト属性テーブルへ転送される)

ステージ改造法

このゲームは全10ステージあり各ステージとも秀逸なできです。でも、オリジナルのステージを作ってみたいというのも人間のサガです。ゲームのステージデータは行600~680にあり、1行が1ステージに対応しています。データの内容は、はじめの長い文字列のデータが、ステージ2行目から8行目までのデータ、そのあとの数字が破壊できるブロック数+1をあらわしています。この行のデータを書き換えることにより、オリジナルステージを簡単につくることができます。データの文字とキャラクタの対応は右の表を見てください。

■Many Many Many データ・キャラクタ対応表

データ	キャラクタ	名称
セ		メタルブロック
タ		ノーマルブロック
ネ		スピードアップ
ミ		ボール1UP
リ		ハードブロック
ク		左上角
ケ		壁(水平)
コ		右上角
サ		壁(垂直)
シ		左下角
ス		右下角

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください

10> 40	20> 77	30> 37	40>174
50>157	60> 87	70> 37	80>181
90>175	100> 80	110>171	120>215
130> 12	140>160	150> 7	160> 52
170>187	180>254	190> 15	200> 34
210> 3	220> 5	230> 53	240>113
250>129	260>107	270> 64	280> 32
290>105	300>240	310>214	320> 53
330>126	340>178	350>158	360>203
370>239	380>122	390>123	400>131
410> 27	420> 39	430>223	440>106
450> 15	460> 89	470>208	480> 78
490> 35	500>113	510>119	520> 45
530>140	540>164	550>216	560>189
570>231	580> 50	590> 59	600> 76
610>126	620>224	630>119	640> 92
650>250	660> 88	670>109	680>122
690> 93			

好評発売中！
増刊 MSXプログラムコレクション ファンダムライブラリー③ROM版もあります 定価5800円 問い合わせ先=テクノポリソフト☎03-432-4471

当選者発表 ●5月号F・F・Bプレゼント当選者③「MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー2」…〈東京都〉馬場武士〈山梨県〉土橋昭人〈滋賀県〉西澤郁雄〈大阪府〉下村善宏〈岡山県〉出口仁

レッド　スター

RED STAR

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```
10 '********<RED.STAR>********
20 CLEAR300,&HC000:SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z
:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,1:DIMR(15,10)
30 LOCATE10,8:PRINT"WAIT A MINUTE"
40 FORI=0TO31:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$
=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S
$:NEXT
50 FORI=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/
2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,241:NEXT
60 FORI=129TO249STEP2:FORJ=I*8TOI*8+7:RE
ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT:FORI=
17TO31:READC:VPOKE8192+I,C:NEXT
70 FORI=0TO40:READD$:POKE&HC000+I,VAL("&
H"+D$):NEXT
80 FORI=0TO23:READD$:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+D$):NEXT
90 Z=0:RESTORE1180:FORI=0TO15:R(I,0)=1:R
(I,10)=1:NEXT:FORK=0TO8:FORI=1TO9:READD$
:FORJ=0TO15:R(J,I)=VAL(MID$(D$,J+1,1)):N
EXT:NEXT:READK(K),A,B:R(A,B)=10
100 FORI=0TO10:FORJ=0TO15:A=&HC100+I*32+
J+K*352:B=R(J,I)*8+129:POKEA,B:POKEA+16,
B+2:NEXT:NEXT:NEXT
110 ONKEYGOSUB410,460,1270,1280:KEY(1)OF
F:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:SC=0:RE=
3:ST=1:CLS:GOSUB510
120 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HD000:DEFUSR2
=&HD00C:A=USR(ST*352-352):LOCATE3,22:PRI
NT"SCORE  HI-SC  STAGE  REST":GOSUB480
130 X=1:Y=1:KA=K(ST-1):KE=0:H=0:DEFFNZ=V
PEEK(6144+X*2+Y*64):DEFFNX=VPEEK(6208+X*
2+Y*64)
140 KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON:KEY(4)ON:
PUTSPRITE1,(X*16,Y*16-1),5,H:PUTSPRITE2,
(X*16,Y*16-1),15,H+1:S=STICK(0):IFS=3ORS
=7THENPUTSPRITE3,(X*16-(H-3)*16,YY*16-1)
,14,11+S¥3:IFS=3THENH=4ELSEIFS=7THENH=2
150 IFS=0THENPUTSPRITE3,(0,209)
160 XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3):IFFNZ=137O
RFNZ=201ORFNZ=217THENX=XX
170 IFFNX<>137ANDFNX<>153ANDFNX<>217THEN
Y=Y+1
180 A=FNZ¥8-17:IFA>0THENONAGOSUB200,210,
220,230,240,270,290,300,310
190 IFSTRIG(0)THEN370ELSE140
200 PLAY"O6L64V15CEG","O7L64V15CEG":SC=S
C+RE*10:GOSUB480:KA=KA-1:Q=X*2:W=Y*2:E=0
:GOSUB490:RETURN
210 YY=Y:Y=Y-1:M=16:GOSUB500:RETURN
220 IFKE=1THENX=XX:Y=YY:RETURNELSEQ=X*2:
W=Y*2:E=0:GOSUB490:KE=1:PLAY"O6L2S1M9000
E","O8L2S1M9000E":RETURN
230 IFKE=0THENX=XX:Y=YY:RETURNELSEQ=X*2:
W=Y*2:E=0:GOSUB490:KE=0:PLAY"O4L64V15CBE
G","O6L64V15CGEB":RETURN
240 KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:Q=X*2:W=Y*2:E=0:
GOSUB490
250 YY=Y:Y=Y-1:IFFNZ=129THEN260ELSEPUTSP
RITE0,(0,209):PUTSPRITE3,(0,209):BEEP:GO
TO180
260 FORI=YY*16-1TOYY*16-17STEP-1:PUTSPRI
TE0,(X*16,I),3,6:PUTSPRITE1,(X*16,I),5,0
:PUTSPRITE2,(X*16,I),15,1:PUTSPRITE3,(X*
16,I+16),9,7:SOUND6,32:SOUND7,55:SOUND8,
16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUND13,9:NEXT:
GOTO250
```

BY 横沢和明

えらくすんません

わー！ [illegible]ぶり。横[illegible]す。ところで今[illegible]パズル[illegible]編集部のみなさんはちゃんと解け[illegible]しょーかて、や[illegible]ぱり解[illegible]ですよね！ す[illegible]なー。[illegible]を解くなん[illegible]……なん[illegible]て！ [illegible]あまりムズ[illegible]はなかったかな！ それと、[illegible]はもう[illegible]ごまかすしかないんだけど[illegible]プログラムのなかでは[illegible]ライト[illegible]は使われません。[illegible]これはも[illegible]投稿した[illegible]とに気づ[illegible]だよね。え[illegible]くすんません。と、[illegible]ところでゆる[illegible]てやって[illegible]ださい。

```
270 IFFNX=129THENQ=X*2:W=(Y+1)*2:E=56:GO
SUB490:W=Y*2:E=0:GOSUB490:PLAY"O3L64V15C
","O7L64V15E":RETURN
280 IFFNX<>129THENQ=X*2:W=Y*2:E=0:GOSUB4
90:W=(Y+1)*2:GOSUB490:PLAY"O4L64V15CE","
O6L64V15GC":RETURN
290 Q=X*2:W=Y*2:E=8:GOSUB490:PLAY"O1L64V
15CE","O3L64V15GC":RETURN
300 Q=X*2:W=Y*2:E=0:GOSUB490:Y=YY:PLAY"O
5L64V15CE","O8L64V15CE":GOTO180
310 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)
OFF:IFKA=0THENFORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINT
SPC(28):NEXT:GOTO320ELSERETURN
320 LOCATE8,8:PRINT"む  む むむむ  むむ  むむむむ":
LOCATE8,9:PRINT"むむ む  む  む  む む":LOCATE8
,10:PRINT"むむ む  む  む     むむむ":LOCATE8,11:
PRINT"む むむ  む  む  む む":LOCATE8,12:PRINT"
む  む むむむ  むむ  むむむむ":FORI=1TO3:PUTSPRITEI
,(0,209):NEXT
330 PLAY"O5L64V15BAGR64AGFR64GFER64FEDR6
4L12BAGBC4","O3L64V15BAGR64AGFR64GFER64F
EDR64L12BAGBE4","O6L64V15BR64R64R64AR64R
64R64GR64R64R64FR64R64R64L12BAGBG4":ST=S
T+1:SC=SC+RE*10:FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEX
T:IFST=10THEN340ELSE120
340 FORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(28
,241):NEXT:LOCATE8,7:PRINT"CONGRATULATIO
NS!":LOCATE10,13:PRINT"HIT SPC KEY!"
350 PLAY"O5L8V15EBG4DAF4CGE4G2EBG4DAF4CG
B4D2","O7L8V15EBG4DAF4CGE4G2EBG4DAF4CGB4
D2","O4L4S1M1000BGAFGEGGBGAFGECC":FORI=-
1TO0:I=PLAY(0):NEXT
360 FORJ=1TO8:D=VPEEK(1935):FORI=1935TO1
929STEP-1:VPOKEI,VPEEK(I-1):NEXT:VPOKE19
28,D:NEXT:IFSTRIG(0)THEN110ELSE360
370 IFVPEEK(6208+(X+(H-3))*2+Y*64)=129TH
ENQ=(X+(H-3))*2:W=(Y+1)*2:E=88:GOSUB490:
PLAY"O3L64V15C#E","O5L64V15C#E"
380 IFVPEEK(6208+X*2+Y*64)=217THENQ=X*2:
W=(Y+1)*2:E=0:GOSUB490:PLAY"O3L64V15F#",
"O4L64V15B#"
390 IFVPEEK(6080+X*2+Y*64)=217THENM=32:Y
Y=Y:Y=Y-2:GOSUB500:IFFNZ=137ORFNZ=201THE
NPLAY"O3L16V15C#","O4L16V15F#":Y=Y+1:Q=X
*2:W=Y*2:E=0:GOSUB490
400 GOTO140
```

```
410 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)
OFF:PUTSPRITE1,(X*16,Y*16-1),5,0:PUTSPRI
TE2,(X*16,Y*16-1),15,1:SOUND6,31:SOUND7,
254:SOUND8,16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUN
D13,13
420 FORI=0TOY*16-16:SOUND0,I*3¥2:SOUND1,
0:PUTSPRITE3,(X*16,I),15,14:PUTSPRITE4,(
X*16,I-16),9,15:NEXT:PUTSPRITE1,(X*16,Y*
16-1),6,20:PUTSPRITE2,(X*16,Y*16-1),15,2
1
430 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND1
1,10:SOUND12,30:SOUND13,9
440 FORI=0TO30:PUTSPRITE3,(X*16-8-I,Y*16
-17-I),11,16:PUTSPRITE4,(X*16+8+I,Y*16-1
7-I),11,17:PUTSPRITE5,(X*16-8-I,Y*16-1+I
),11,18:PUTSPRITE6,(X*16+8+I,Y*16-1+I),1
1,19:NEXT:FORI=3TO6:PUTSPRITEI,(0,209):N
EXT:PUTSPRITE0,(0,209)
450 RE=RE-1:GOSUB480:BEEP:IFRE=0THEN460E
LSE120
460 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)
OFF:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=9TO11:LOCATE7,I:PRINTSPC(18):NEXT:FOR
I=1TO8:LOCATEI*2+6,10:PRINTMID$("G A M E
 O V E R!",I*2-1,2):PLAY"O2L64V15C#","O3
L64V15E#":FORJ=0TO300:NEXT:NEXT
470 PLAY"O3L8V15GCEA4GECB4F#4B4","O6L8V1
5GCEA4GECB4F#4B4","O2L8S1M2000GGGGCCCCEE
CCBB":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO110
480 HS=HS-(SC-HS)*(SC>HS):LOCATE3,23:PRI
NTUSING"#####  #####     ##     #";SC;HS
;ST;RE;:RETURN
490 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(129+E);CHR$(133+
E);:LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(131+E);CHR$(13
5+E);:RETURN
500 SOUND6,31:SOUND7,254:SOUND8,16:SOUND
11,10:SOUND12,10:SOUND13,13:FORI=YY*16TO
YY*16-MSTEP-1:SOUND0,I*3¥2:SOUND1,3:PUTS
PRITE1,(X*16,I),5,0:PUTSPRITE2,(X*16,I),
15,1:NEXT:BEEP:RETURN
510 IFSTICK(0)THEN640ELSEFORI=190TO50STE
P-1:PUTSPRITE0,(110,I),3,29:PUTSPRITE1,(
126,I),3,30:PUTSPRITE2,(142,I),3,31:NEXT
:PLAY"O7L4S1M4000G","O8L4S1M4000B":FORI=
0TO1000:NEXT
520 FORI=190TO80STEP-1:PUTSPRITE3,(118,I
),11,23:PUTSPRITE4,(134,I),11,24:PUTSPRI
TE5,(118,I+16),11,25:PUTSPRITE6,(134,I+1
6),11,26:NEXT
530 FORI=1TO20:FORJ=6TO9STEP3:PUTSPRITE7
,(118,96),J,27:PUTSPRITE8,(134,96),J,28:
BEEP:NEXT:NEXT:PUTSPRITE7,(118,96),8,27:
PUTSPRITE8,(134,96),8,28
540 LOCATE14,15:PRINT"ちてなぬのひ":SOUND6,31:
SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,100:SOUND12,
100:SOUND13,9:FORI=0TO10000:NEXT:BEEP
550 FORI=50TO7STEP-1:PUTSPRITE0,(110,I),
3,29:PUTSPRITE1,(126,I),3,30:PUTSPRITE2,
(142,I),3,31:NEXT
560 LOCATE0,0:PRINT"も";STRING$(30,241);"
ら":LOCATE0,22:PRINT"ゆ";STRING$(30,241);"
ろ";:FORI=1TO21:LOCATE0,I:PRINT"む":LOCATE
31,I:PRINT"む":NEXT
570 RESTORE1170:FORI=1TO7:READD$:LOCATE1
,I+2:PRINTD$:NEXT:A=64
580 FORI=8TO232:PUTSPRITE14,(I,16),15,A¥
8:A=A+1:IFA=96THENA=64:NEXTELSENEXT
590 LOCATE11,21:PRINT"HIT SPC KEY!";:A=8
:B=0:C=0:D=0
600 PUTSPRITE14,(A,135),5,B:PUTSPRITE15,
(A,135),15,B+1:A=A+1:IFA=232THENA=8
610 D=D+1:IFD=5THEND=0:IFB<>0THENB=0ELSE
IFC=0THENB=2:C=1ELSEIFC=1THENB=4:C=0
620 IFSTICK(0)THEN640
630 IFSTRIG(0)THENCLS:FORI=0TO15:PUTSPRI
TEI,(0,209):NEXT:RETURNELSE600
640 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:C
LS
650 DEFUSR=&HC000:A=USR(ST*352-352):LOCA
TE13,23:PRINTUSING"STAGE ##";ST;
660 S=STICK(0):IFS=3THENST=ST+1+(ST=8):G
OTO650ELSEIFS=7THENST=ST-1-(ST=1):GOTO65
0ELSEIFSTRIG(0)THENRETURNELSE660
670 DATA07,1F,33,21,25,33,00,3F,27,03,03
,27,3F,3F,3F,1F,E0,F8,CC,84,A4,CC,00,FC,
E4,C0,C0,E4,FC,FC,FC,F8
680 DATA00,00,0C,1E,1A,0C,00,40,98,BC,BC
,98,40,00,00,00,00,00,30,78,58,30,00,02,
19,3D,3D,19,02,00,00,00
690 DATA07,1F,33,21,29,33,00,3F,1F,0F,0F
,1F,3F,3F,3F,1F,E0,F8,FC,FC,FC,FC,00,FC,
FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,F8
700 DATA00,00,0C,1E,16,0C,00,00,60,F0,F0
,60,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02,
01,01,01,01,02,00,00,00
710 DATA07,1F,3F,3F,3F,3F,00,3F,3F,3F,3F
,3F,3F,3F,3F,1F,E0,F8,CC,84,94,CC,00,FC,
F8,F0,F0,F8,FC,FC,FC,F8
720 DATA00,00,00,00,00,00,00,40,80,80,80
,80,40,00,00,00,00,00,30,78,68,30,00,00,
06,0F,0F,06,00,00,00,00
730 DATA00,00,00,00,00,00,00,40,C0,C0,C0
,C0,40,80,80,60,00,00,00,00,00,00,00,02,
03,03,03,03,02,01,01,06
740 DATA01,44,08,29,21,01,54,95,84,81,11
,01,04,00,01,08,80,00,24,10,54,52,42,4A,
28,20,20,08,00,40,00,00
750 DATA01,01,01,01,09,05,03,FF,03,05,09
,01,01,01,01,00,00,00,00,00,20,40,80,FE,
80,40,20,00,00,00,00,00
760 DATA00,00,00,00,C4,32,0F,03,07,0A,02
,04,04,08,08,00,20,20,40,40,80,A0,C0,80,
E0,98,46,00,00,00,00,00
770 DATA00,40,20,10,09,05,03,0F,03,05,09
,10,20,40,00,00,00,04,08,10,20,40,80,E0,
80,40,20,10,08,04,00,00
780 DATA08,08,04,04,02,0A,07,03,0F,32,C4
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,46,98,E0,80,
C0,A0,80,40,40,20,20,00
790 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01
,20,02,00,08,80,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,20,00,08,44,23,98,67
800 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,04,00
,10,22,C4,19,E6,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,80,04,40,00,10,01
810 DATA06,07,03,01,01,01,00,01,00,01,00
,01,03,03,01,01,60,E0,C0,80,80,80,00,80,
00,80,00,80,C0,C0,80,80
820 DATA01,08,02,20,08,00,22,88,01,55,05
,25,22,12,0C,03,00,40,00,10,84,10,40,0A,
20,05,50,40,90,A0,A0,C0
830 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,01,03,0F
,3C,00,01,0F,FF,01,01,11,11,33,33,63,E7,
C7,8F,3E,3E,7C,F8,F0,C0
840 DATA80,80,88,88,CC,CC,C6,E7,E3,F1,7C
,7C,3E,1F,0F,03,00,00,00,00,00,00,00,80,
80,C0,F0,3C,00,80,F0,FF
850 DATAFF,0F,01,00,3C,0F,03,01,01,00,00
,00,00,00,00,00,C0,F0,F8,7C,3E,3E,8F,C7,
E7,63,33,33,11,11,01,01
860 DATA03,0F,1F,3E,7C,7C,F1,E3,E7,C6,CC
,CC,88,88,80,80,FF,F0,80,00,3C,F0,C0,80,
80,00,00,00,00,00,00,00
870 DATA00,00,07,1F,35,3B,35,3F,40,1F,0F
,0F,1E,2F,73,FF,00,00,E0,F8,AC,DC,AC,FC,
02,F8,F0,E0,18,FC,8E,FF
```


好評発売中！

増刊 MSX プログラムコレクション ファンダムライブラリー③

1～4月号のファンダム掲載の46本と月刊テクノポリスの4本を収録 はじめてのディスクドライブほか記事満載 定価780円 徳間書店

次ページへ続く

```
880 DATA00,00,00,00,0A,04,0A,80,00,60,F0
,F0,60,00,00,00,00,00,00,00,50,20,50,01·
00,06,0F,0F,06,00,00,00
890 DATA06,0B,4F,06,00,60,B1,F1,60,0C,0C
,20,02,01,00,00,00,00,18,2C,3C,18,80,90,
04,C0,C0,00,00,20,00,80
900 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,01,01,03,03,07,07,0E,0E,
1C,1C,38,38,70,70,E0,E0
910 DATA80,80,C0,C0,E0,E0,70,70,38,38,1C
,1C,0E,0E,07,07,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA01,01,03,03,07,07,0E,0E,1C,1C,38
,38,70,7F,FF,FF,C0,C0,80,80,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,FF,FF,FF
930 DATA03,03,01,01,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,FF,FF,FF,80,80,C0,C0,E0,E0,70,70,
38,38,1C,1C,0E,FE,FF,FF
940 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,30,38,7C,3E,1F,0F,07,03,
03,03,03,03,03,00,00,00
950 DATA0C,1C,3E,7C,F8,F0,E0,C0,C0,C0,C0
,C0,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
960 DATA00,00,00,1B,3B,3F,3F,7F,7F,6F,EB
,DB,C3,00,00,00,00,00,00,3F,79,F0,F0,78,
3C,1E,3D,7B,F7,0F,1E,3C
970 DATA00,00,01,C3,E7,FF,7E,3C,7E,FF,E7
,C3,81,00,00,00,78,F0,E0,DF,9F,18,18,DE,
DE,19,99,DB,FB,00,00,00
980 DATA00,00,00,BE,BE,7E,7E,EE,EE,CE,CE
,8E,8E,00,00,00,00,00,00,E3,FB,FF,FF,EF,
E7,E3,E3,E3,E3,00,00,00
990 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1000 DATA00,F0,FC,FE,FE,FE,FC,F0,00,1F,7
F,FF,FF,FF,7F,1F,00,1F,7F,FF,FF,FF,7F,1F
,00,F0,FC,FE,FE,FE,FC,F0
1010 DATA7F,80,81,81,81,83,83,BF,8F,87,8
7,8E,88,90,80,7F,FE,01,01,01,01,81,81,F9
,E1,C1,C1,E1,21,11,01,FE
1020 DATA7F,80,A3,80,AF,80,A3,80,AF,80,A
3,80,AF,80,A3,7F,FE,01,C5,01,F5,01,C5,01
,F5,01,C5,01,F5,01,C5,FE
1030 DATA00,01,03,03,03,01,01,01,03,07,0
E,1C,38,74,EA,44,E0,F8,DC,8E,06,03,87,CF
,FE,1C,00,00,00,00,00,00
1040 DATAFF,83,83,83,85,85,89,F3,F3,89,8
5,85,83,83,83,FF,FF,C1,C1,C1,A1,A1,91,CF
,CF,91,A1,A1,C1,C1,C1,FF
1050 DATA00,00,00,00,03,04,08,68,F0,FF,F
8,F0,60,90,90,60,00,00,00,00,C0,20,10,16
,0F,FF,1F,0F,06,09,09,06
1060 DATA7F,80,A1,97,8F,9E,9C,B9,B8,B0,B
0,90,90,80,80,7F,FE,01,E1,F9,81,01,01,01
,81,41,21,11,09,05,01,FE
1070 DATA7F,80,83,8F,99,91,B3,A7,A7,BF,9
F,9E,8D,82,80,7F,FE,01,C1,F1,39,39,F5,E9
,F5,E9,F1,A9,51,81,01,FE
1080 DATAFE,AA,D4,AA,D4,AA,D4,00,EF,AA,4
D,AA,4D,AA,4D,00,FE,AA,D4,AA,D4,AA,D4,00
,EF,AA,4D,AA,4D,AA,4D,00
1090 DATA01,03,0E,19,77,CE,74,98,EE,F3,F
D,7E,1F,0F,03,01,80,C0,70,98,EE,73,2E,19
,77,CF,BF,7E,F8,F0,C0,80
1100 DATAFF,F0,0F,0E,16,17,13,11,11,13,1
7,16,0E,0F,F0,FF,FF,0F,F0,70,68,E8,C8,88
,88,C8,E8,68,70,F0,0F,FF
1110 DATA48,D5,55,5C,45,55,55,E8,88,54,5
4,88,54,54,54,88,AE,AA,AA,AA,4A,4A,4A,4E
,AE,AA,AA,AA,CA,AA,AA,AE
1120 DATA6E,8A,8A,4A,4A,2A,2A,CE,EE,84,8
4,84,C4,84,84,84,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1130 DATAFE,AA,D4,AA,D4,AA,D4,00,07,19,2
5,49,57,A9,89,FF,FF,89,A9,57,49,25,19,07
,E0,98,A4,92,EA,95,91,FF,FF,91,95,EA,92,
A4,98,E0
1140 DATA254,107,207,177,103,49,116,223,
65,225,113,241,241,129,129
1150 DATA2A,F8,F7,11,00,C1,19,0E,16,3E,1
7,91,32,DC,F3,3E,01,32,DD,F3,06,10,7E,CD
,A2,00,C6,04,CD,A2,00,23,05,C2,16,C0,0D,
C2,09,C0,C9
1160 DATA21,00,18,11,00,D1,01,00,04,C3,5
9,00,21,00,D1,11,00,18,01,00,04,C3,5C,00
1170 DATAノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノ,
ノむむノノむむむノむむノノノノむむノむむむノノむノノむむノノ,ノむノむノむノノノ
むノむノノむノノノノむノノむノむノむノむノ,ノむノむノむむノノむノむノノノむノノ
ノむノノむノむノむノむノ,ノむむノノむノノノむノむノノノノむノノむノノむむむノむ
むノノ,ノむノむノむむむノむむノノノむむノノノむノノむノむノむノむノ,ノノノノノ
ノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノノ
1180 DATA1002000220002001,11110011110011
11,1000000000000001,1020002002000201,101
1111001111101,1000000000000001,100002022
0200001,1000011111100001,122000000000622
1,16,12,6
1190 DATA1000000000000001,10300012200400
01,1011111110000021,1000102222100011,123
0101111100001,1030100000109901,103020002
0000001,1030100019990151,103006000006010
1,10,14,9
1200 DATA1000080080002201,11111100111111
51,1022001000000001,1011900900011111,101
0000010020001,1004000009000301,100006000
0300001,1399910000000001,132222262222232
1,16,14,3
1210 DATA1000000220002221,11170000000001
11,1000000000001021,1020000011100041,101
0220210501001,1000111911110001,100100000
0000001,1201000602000001,122122211112226
1,20,9,5
1220 DATA1000002200008001,19999999900052
31,1110302200829201,1111191119111111,100
0000003020001,1002000400000301,100000000
2030001,1000021000000021,122620202200220
1,20,14,1
1230 DATA1000000220000041,11100000000001
11,1001170000711001,1420111221110001,103
2028110650241,1010012000102331,100102002
2005231,1111200500001111,122262200020022
1,23,3,1
1240 DATA1022222222222241,11111100001111
11,1000005555000001,1000000200000001,100
2222222222001,1032022002202301,100000010
0000001,1020000000000301,138828886222232
1,36,8,4
1250 DATA1000000220000021,11900001100000
11,1090021001002101,1201910220191001,102
2900020090201,1061000000001001,101293022
0290901,1120016110100011,120200822806000
1,21,2,1
1260 DATA1000000000000001,10111000000010
01,1090000000009001,1011001100111001,109
0009090909001,1011101010111021,100000000
0000001,1000000000000061,122222222222226
1,14,14,1
1270 KEY(3)OFF:UU=USR1(1):Z=1:FX=X:FY=Y:
FR=RE:FS=ST:FC=SC:FH=HS:FK=KE:FH=H:FQ=KA
:FB=B:FORI=0TO99:LOCATE11,11:PRINT"SAVE
OK!":NEXT:GOTO1280:RETURN
1280 IFZ=0THEN120ELSE:KEY(4)OFF:UU=USR2(
1):X=FX:Y=FY:RE=FR:ST=FS:SC=FC:HS=FH:KE=
FK:H=FH:KA=FQ:B=FB:Z=1:RETURN
```

MSXの音楽とサウンド

読者投稿特集

解説&プログラム よっちゃんと読者

長らく読者の「音」を募集していましたが、はいはい、なかなか集まってきた。今回は多くの投稿の中からコレは！ という光る作品を集め特集してみた。レ・ッ・ツ・ゴー！

1. ホイッスル　山口県 上田竜司

というわけで、トップバッターは山口県長門市の上田竜司クンの「ホイッスル」。打ちこんで走らせれば、ああなるほどね。「ピリピリピリ」という音をみごとに表現している。ナイスですね。行10の最後の「GOTO 1 Ø」を消して走らせてみると「ピー」という音が続くだけ。このGOTO文でSOUND 0，50とSOUND 0，56の高さの違う2つの音をすばやく交代させ、ホイッスルの音を出しているわけだ。南の国ブラジルにはサンバホイッスルというのがあって、ホイッスルの横の穴を指でふさいだりあけたりすることによって音程の変化を付け、リズムをとります。カーニバルのチームをこのホイッスルでリードするのだが、この上田クンのプログラムを応用してサンバホイッスルをシミュレートするのもなかなかおもしろそうだ。

```
10 FOR I=0 TO 1:SOUND 0,50:SOUND 7,62:SO
UND 8,15:NEXT:FOR J=0 TO 1:SOUND 0,56:SO
UND 8,15:NEXT:GOTO 10
20 DATA 12,0,7,0,25,150,12,16,16,99,2,10
```

2. バルカン砲　神奈川県 寺田公宏

2番目は、鎌倉市の寺田公宏クンの「バルカン砲」。機関銃の音ですね。もとは「ダダダダダ……」と1回だけ音が出るようになっていたのだが、FOR以下を付け加えて、連射するようにしました。そのうえのSOUND7，255をちょっと不思議に思う人がいるかもしれないが、これがないと発射音が終わってもノイズが残ってしまう。

ところで、SOUND7……はチャンネルA～Cのトーン、ノイズのオン・オフを決めるのだが、8ビットのうち下位6ビットを用いるので上位2ビットの値は関係ない。つまり、「11111110」も「00111110」も同じ。というわけで、SOUNDE7，254＝SOUND7，126＝SOUND7，62ということになる。文字数をあまり使いたくない場合は、このへんに注意しておこう。

```
10 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 255
:SOUND 1,I:SOUND 6,I:NEXT:SOUND 7,255:FO
R J=0 TO 500:NEXT:GOTO 10
```

3. WATER DROP　愛知県 [illegible]

水滴のピチャピチャという音。作者(じつはGEN)のコメントによれば「FOR I＝110 TO 5Ø STEP−1：～をいろいろ変えるといろんな音になります」とある。

さて、もとのプログラムにはSOUND7の指定がなかったので加えておいた。SOUND文のあるいろいろなプログラムを走らせていると、まえのプログラムの影響でトーンを出すつもりがノイズが出てしまったりする場合がある。SOUND文を使うプログラムでは、SOUND文でミキサーの状態を決めておくのがベター。

```
10 SOUND 1,0:SOUND 7,56:SOUND 8,16:SOUND
 12,8:SOUND 13,0:FOR I=110 TO 50 STEP -1
:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0:FOR I=0 TO 150
0:NEXT:RUN
```

4. ゴキちゃんの悲しー最後　埼玉県 佐々木聖司

題名の勝利といえるのが、このSANSHOこと佐々木聖司クンのプログラム。内容は、トーン、ノイズを混ぜて音をすばやく動かしているのだが、そのつもりで聴くと、たしかにゴキブリがハネをバタバタさせてもがき、バタっと動かなくなる雰囲気が出ている。

やっぱり、アレですね。プログラムをくふうすることも大切だけれど、音は想像力によるところが大きいので、ネーミングのセンスも、なかなかものをいう。この音でほかのタイトルだったなら、採用しなかったのではないかと思います。今後の投稿者もタイトルにはじゅうぶん気を使ってほしい。

```
10 SOUND 7,38
20 PLAY "L6405S10M200","L6407","L6403"
30 PLAY "BAGAGFGFEFEDEDC8","BAGAGFGFEFED
EDC8","BAGAGFGFEFEDEDC8"
```

5. タイムマシンで出発だ！

「すいません、ハガキがなかったもので」というコメントがあったので何かと思ったら、往復ハガキの返信用で届いていた。

これもタイトルにピッタリの音だ。なぜ、こんな音が出るのかというと、たとえば、行30の最後に、

ＦＯＲ Ｋ＝０ ＴＯ １０
０：ＮＥＸＴ

なんていうのをくっつけてみるとよくわかる。Dの値が2、32、3、33、4、44、……と30ずつ飛びながら少しずつ上がっていくので、音のほうは低高低高低高の順序で全体としては少しずつあがっていく、という仕掛けだ。これがたいへん速く変化するので「ピョョョー」みたいな音に聞こえるわけだ。

ちなみに「SOUND0, 255−D」のところでDのかわりにＩを入れておくと、単純に音が上がっていく音になる。

```
10 SOUND 8,15:SOUND 7,56:SOUND 1,0
20 FOR I=1 TO 150:FOR J=1 TO 50 STEP 30
30 D=J+I:SOUND 0,255-D
40 NEXT J,I:SOUND 7,255
```

6. グラディウスのレーザーの音

札幌市の川本健二クンは、もはやMファンでは有名人。音にも強くて、そもそもこの連載の第1回も彼のマシン語でコーラス効果を出した「雪の降る街を」というプログラムだったのだ。今回のこの音も短くてシンプルなものなのだが、さすがのサウンド。一瞬、グラディウス気分にひたれる。

どこで聞いたのか「ゲーセン版グラディウスはPSG音源だそうです」という情報もハガキに書き加えられていたのだった。

```
10 DEFINT A-Z
20 SOUND 0,26:SOUND 2,27
30 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 7,56
40 FOR I= 0 TO 12
50 SOUND 8,I:SOUND 9,I
60 NEXT
70 FOR I=13 TO 0 STEP -1
80 SOUND 8,I:SOUND 9,I
90 FOR J=0 TO (I-12)*300+50
100 NEXT J,I:GOTO 40
```

7. SLサウンド　東京都 小沢芳明

小沢クンは1枚のハガキにプログラムを4つ書いてきた。「男の荒波」というのがあって、ただの波の音なのだが、ついタイトルにひかれて採用しそうになってしまった。しかし、いやいや、ほかの2つがなかなかよかったので、そちらにしました。

この「SLサウンド」はありがちなパターンながらも、だんだんテンポが速くなって、いかにもSLの走り出す感じが出ていたので採用。行30の「STEP−1」のところがテンポ感を表現しているので、ここの値を変えてみるとおもしろい。

```
10 SOUND 7,55:SOUND 6,30:SOUND 8,16:SOUN
D 13,10:SOUND12,3
20 FOR I=9 TO 1 STEP -1
30 FOR J=255 TO 20 STEP -1
40 SOUND 12,I:SOUND 11,J
50 NEXT J:NEXT I
```

8. COSMOS エイリアン

小沢クンのもう1つの作品は、ああなつかしい、インベーダータイプのシューティング・ゲームの音。10年まえくらいに、この音が全国の子供からサラリーマンまでを夢中にさせたものなのだ。

プログラムもよくできていて、行50〜70で比較している値が少しずつ違うのと、A1、A2、A3の値がちょっとずれているために、敵機が順番におりてくる感じがよく出ている。

シューティングに限らず、宇宙からの侵略をテーマにしたゲームに使えるね。

```
10 SOUND 7,56:SOUND 1,0:SOUND 8,15:SOUND
 3,0:SOUND 9,15:SOUND5,0:SOUND 10,15
20 A1=0:A2=0:A3=0
30 SOUND 0,A1:SOUND 2,A2:SOUND 4,A3
40 A1=A1+1:A2=A2+1:A3=A3+1
50 IF RND(1)<.15 THEN A1=20
60 IF RND(1)<.1 THEN A2=15
70 IF RND(1)<.05 THEN A3=9
80 GOTO 30
```

9. S・O・U・O・N K・O・U・G・A・I　埼玉県 岩本圭介

埼玉県は春日部市の岩本クンの音も2本採用してしまった。

まず1つ目は、ようするに「騒音公害」。だれもが聞いてうるさいなあと思ったことのある、ビルの工事現場の音だ。

これも「ダダダダダダ……」というノイズ音をつねに出しておいて、ランダム関数を利用して（行20でPに０〜9の乱数を入れて、そのあとで判定に使っている）たまに「ガン」というクイ打ちこみの音を入れているところがちょっとした仕掛けになっている。

ノイズの使い方は、PSG音源での音作りのポイントだが、これはうるさい方向での成功例。

```
10 SOUND 7,6:SOUND 6,18:PLAY"T90L32","T9
0","T90":L=RND(-TIME)
20 P=RND(1)*10:IF P>8 THEN A$="O7V15BV13
B-V12AV11A-V10GG-V8FE"ELSE IF P>5 THEN A
$="O4V15O4V14CV12C#V11DV9D#D#V10D#V11D#D
#"ELSEA$=""
30 E=RND(1)*200+200:PLAY A$,"V12C4","S8M
=E;C4":GOTO 20
```

10. Danger. Danger!!　埼玉県 岩本圭介

最後は「警戒警報発令！」といった感じの作品。

プログラムは、チャンネルA、B、Cの音の高さを少しずつずらし、行20〜行40が「ウォー」と音がずりあがるところ、行60が同じ音の高さを出しているところ。行70でちょっと休んで行80でまた行10にもどる。

そういうことで今回は読者投稿特集にしてみたのだが、いかがでしたでしょうか。私はずいぶん楽させて、いや楽しませてもらった。こういう感じでまたやりたいので、ユニークなタイトルのいい音を待っています。

```
10 SOUND 7,56:SOUND 8,15:SOUND 1,2:SOUND
 9,13:SOUND 3,1:SOUND 11,2:SOUND 5,2
20 FOR S=140 TO 40 STEP -6
30 SOUND 0,S:SOUND 2,S+7:SOUND 4,S+2
40 NEXT
50 FOR S=0 TO 400:NEXT
60 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
70 FOR S=0 TO 80:NEXT
80 GOTO 10
```

※このコーナーでは、読者の皆様がBASICで作った音を募集しています。ハガキにSOUND文やPLAY文を書いて送ってください。長いものはテープ、ディスクに入れて送ってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。採用者には特製テレカを贈呈。それから、「こんなことをしてほしい」という、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「サウンド係」まで

ローマ字かな変換

すべてのMSX2に標準装備されている「ローマ字かな変換機能」をキミは知っているか

MSXから文字を打ちこんでいて、いちばんやっかいなのは「かな」だ。

かなが打ちこみづらい基本的な理由は2つある。
①かな文字キーの数が多く、探すのがめんどうくさい
②かなを打ちこんでいる途中では数字キーや一部の記号、アルファベットが使えない

数字や「/」を打つためにいちいち切り換えなくてはいけないのは、はっきりいってアホである。で、数字については数字専用の「テンキー」というものがあるのだが、悪いことにMSXでは最近出たもの以外ではテンキーのついていない機種が多い(ほかのパソコンではほとんどついている)。

MSX1のユーザーはこの点に関しては泣くしかないが、MSX2のユーザーには救済策がある。それが、ローマ字かな変換機能だ。この機能は、すべてのMSX2についている。

SHIFT+かなキー

SHIFTキーを押しながら、かなキーを押すと、ローマ字かな変換モードになり、これでかなを打ちこむことをローマ字かな入力という。知っている人も多いと思うが、知らなかった人もやっぱり同じくらいいるだろう。個人的にMSX2ユーザーをやっているスタッフたちに聞いてみたらほとんどが知らなかった。ううむ。

このモードでは、ローマ字で打ちこむと自動的にひらがなに変換してくれ、CAPキーをオンにすれば、カタカナにもなる。

その状態で、たとえば、
PUROGURAMU
とローマ字で入力すると、
プログラム
と画面に表示されるわけだ。

ローマ字だと、打つキーの数は増えてしまうが、実際にはローマ字かな入力のほうが断然入力しやすい。アルファベット26文字なら、キーの配置はなんとなく覚えているからだ。それに数字も記号も英数字モードのときと同じように打ちこめるので、英数字まじりの文でも切り換えが少なくてすむ。

ローマ字変換規則について

ローマ字にはおもに「訓令式」(和式)と「ヘボン式」(洋式)の2とおりのつづり方がある。たとえば、「ち」を訓令式では「TI」、ヘボン式では「CHI」とつづり、「じゃ」を訓令式では「ZYA」、ヘボン式では「JA」とつづる。

MSX2のローマ字かな変換機能では、この両方のつづり方を受けいれてくれるのだ。だから、文字によって、短いほうの方式を用いるようにすれば、いっそう打ちこむのが楽になる。

ちゃんとしたマニュアルなら巻末あたりにローマ字かな変換規則表が掲載されているはずなので見ておこう。

だいたいは、ローマ字の書き方を知っていればすぐに打ちこめるはずだが、ちょっと特殊と思われるローマ字かな変換規則を次に列挙してみよう。
①「ん」：あとに子音が続くときは「N」、母音や記号が続くときや文字のないときは「NN」
②「を」：「WO」
③小さい「ぁ」「ゃ」など：「LA」「LYA」などと、頭に「L」をつけて打ちこむ
④「ふぁ」「ふぉ」など：「FA」「FO」(ヘボン式)
⑤「ぢ」「づ」⇨「DI」「DU」
⑥「うぃ」「うぇ」：「WI」「WE」
⑦「ゔぁ」「ゔぃ」など：「VA」「VI」など
⑧「てぃ」など⇨「THI」などとHをはさんで打ちこむ
⑨長音記号「ー」：「X」、またはJIS配列なら「¥」キー、50音配列なら「*」キー

ただし、⑨はマイナスの記号を代用する習慣もある(微妙に横の長さが違う)。個人的な体験でいうと、例の『ウルティマIV』で遊んでいるときに、こちらは正直にちゃんとした長音記号を打ちこんでいるのに、まったく受けいれてくれないことがあった。このソフトでは、マイナスだけが長音記号として採用されていたのだ。ううむ。

また、カタカナはまえに述べたようにCAPキーをオンにして打ちこめばいいのだが、じつは、母音のキーを押すときにSHIFTキーを押しながらやるとカタカナになるという技も使える。いやあ、便利便利。

50音配列の句点の謎

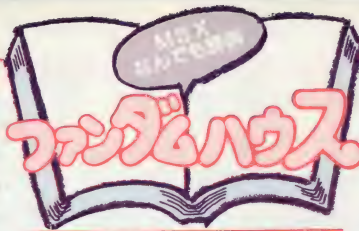
句点「。」や読点「、」は、JIS配列では、ふつうのかなモードと同じで、それぞれSHIFT+ピリオド、SHIFT+コンマで打ちこめるが、50音配列の句点「。」には注意を要する。ふつうのかなモードでの半濁音「゜」のキーが句点、句点のキーが半濁音になるのだ。これは、設計者が50音配列の使用者に対して意地悪をしたか、たんに設計ミスをしたかのどちらかに違いない。

JIS配列の機種の人は、
POKE&HFCAD,0 ⏎
と打ちこめばキーが50音配列に変わるので、この妙な現象を試しに味わってみよう。

あきたら、
POKE&HFCAD,1 ⏎
とするか、電源を入れ直せばもとにもどる。

ちなみに、50音配列の機種の人はこの逆をやれば、JIS配列と50音配列とのあいだを行ったり来たりできる。

ただし、キーに書いてある文字まで変わることはない。あたりまえ。ほんとうに変わったらすごいけど。

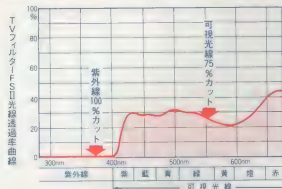
※『ファンダムハウス』では、みなさまのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることがあればハガキでリクエストしてください。あて先は、MSX・FAN編集部「ファンダムハウス」係です。

TVフィルターFSⅡ 全国で大好評!!目が楽だ・目が疲れない!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!

※画面上部にTVフィルターFSⅡを使用

※7月1日より
大型テレビフィルター新発売!! 特別注文(22型〜29型)

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSⅡ

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京	平日 / 日・祭日	午前10時〜午後6時
大阪	平日	午前9時〜午後7時
大阪	日・祭日	午前9時〜午後6時

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています！

FAN STRATEGY

連載小説もいよいよクライマックス。東北から関東地区はすべて葦名盛氏のもとに統一される。次号で大団円となる予定。『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』も発売されたことだし、情報をおおいに待つ。

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX 2 版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集／
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に／
■送り先／〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください／

信長の野望《全・国・版》

前号までのあらすじ

第9国・岩代の弱小大名だった葦名盛氏は、いろいろな秘伝を駆使して領地を広げる。1574年、欠囲の戦法で徳川家康を追いながら徳川方の領地をことごとく葦名方のものにした。その徳川方が、報復とばかりに盛氏が兵糧攻めのオトリとした遠江駿河へ攻め入った。

18. 暗殺成功

―1574年秋―

東北戦線　羽後で兵3万5000を雇う。陸前では米を売る。羽前にて忍者1を雇う。陸中岩崎の南部晴政を暗殺させるつもりである。忍者を送り出してほんの数日後、報告が届いた。「我、暗殺に成功せり」と。

北陸戦線　越中を兵糧攻めのオトリとするため、金、米を飛騨へ運び出す。

中部戦線　飛騨を◇型の部隊編成にする(欄外参照)。盛氏はいった。「わしもすでに53歳。全国統一を急がねばならない。ついては、兵糧攻めは準備に手間取るゆえ、いつでも攻撃でき、かつ、奪われても少数部隊で奪回できる、◇型の部隊編成にしたのじゃ。とくに飛騨は城へいたる道が3つもある。秘伝③裸攻め戦法には最適じゃ」

木曽福島では兵へ金1400を施す。兵忠誠度は79から111へ上昇。

東海戦線　遠江駿河を兵糧攻めのオトリにするため、金、米を甲斐信濃へ送る。その直後、葦名方の兵が30万も残っているにもかかわらず、徳川勢が春の報復とばかりに攻めこんできた。すぐに降参し、武蔵伊豆より兵1万にて兵糧攻めし、13日目に落城させた。

その他　甲斐信濃、磐城、越後上野、陸前では米を売る。岩代では民に金250を施す。下野から木曽福島に金、米を輸送する。

―1574年冬―

東北戦線　入札に金401を投じて陸中岩崎を手に入れる(秋に南部晴政を暗殺したため)。

北陸戦線　越中を兵糧攻めのオトリとするため、兵21万6000を飛騨へ移動させる。さっそく畠山勢6万3000が来襲。10日目に降参した。ただちに越後上野から兵1000で兵糧攻めし、23日目に勝つ。飛騨では兵12万を雇う。

東海戦線　遠江駿河をオトリにするため、兵46万3000を木曽福島へ移動させる。その直後、またも徳川家康が8万2000の兵で攻めてきた。れいによって10日目に降参し、甲斐信濃から兵1000で兵糧攻めする。家康は19日目に逃げた。

盛氏は、この戦によって三河が手薄になっていると読み、みずから三河に出撃することとし、兵力

能登 畠
越後上野
越中
加賀 本
越前 朝
飛騨
甲斐信濃
出雲伯耆 尼
因幡但馬 尼
丹後若狭 一
安芸長門 城
尼 三備
播磨
丹波 波
斉 美濃
木曽福島
武蔵伊豆
筑肥 龍
城 豊前
山城 足
浅 近江
尾張 織
十 讃岐
摂津和泉 別
伊賀 北
三河 徳
河 伊予
土佐 長
阿波 細
豊後 大
大和 筒
伊勢志摩
遠江駿河
里 安房
肥後 伊
紀伊 三
土佐中村 条
日向 大
薩摩大隅 島

部隊編成7体

編成い〔第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%〕編成ろ〔第1部隊30%、第2部隊40%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成は〔第1部隊50%、第2部隊20%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成に〔第1部隊100%〕編成ほ〔第1部隊80%、第3部隊20%〕編成へ〔第1部隊1%、第2部隊99%〕編成と〔第1部隊99%、第2部隊1%〕

表1●1574年秋の始めの蘆名

国名	羽後	陸前	羽前	磐城	岩代	越後上野	常陸	下野	武蔵伊豆	甲斐信濃	越中	飛驒	木曽福島	遠江駿河
金	340	752	255	215	261	279	1584	1458	477	571	436	782	866	476
町の価値	594	620	322	104	48	0	30	213	275	282	159	546	0	332
兵糧	566	1366	244	746	224	1590	902	1200	573	405	413	525	454	388
石高	449	260	243	108	6	458	163	343	372	278	327	172	332	308
治水度	100	100	100	30	50	100	92	85	100	99	100	93	96	100
民忠誠度	380	415	244	154	225	397	229	250	305	256	265	320	328	329
民財力	131	190	127	118	213	230	30	153	196	144	107	256	267	244
兵力	210	190	3	19	9	8	2	0	48	100	226	300	849	300
兵忠誠度	66	68	75	52	67	107	74	0	82	73	106	68	79	107
訓練度	277	245	479	214	222	657	409	0	210	464	666	597	629	615
武装度	43	48	43	44	46	48	44	0	48	38	48	39	39	44
年貢率	37	62	37	58	59	38	62	53	64	45	61	50	37	64

に見合った金、米を常陸から自国である木曽福島に送らせた。そして、攻めるのにあたっては効率を考えて秘伝⑬一石二鳥の術を用いることとした。

秘伝⑬一石二鳥の術

㋩型の部隊編成の国に兵を集め、弱小国を力攻めする(できれば総大将みずから出撃して攻撃力を高くしたい)。このときに、出撃した国の兵糧を残す兵力よりも少なくなるようにして、兵糧攻めのオトリとする。

図1●一石二鳥の術の例

始めに兵力130万2000で三河の徳川家康を攻めた。このときの三河の状態はひどいものだった。盛氏の計略にはまり遠江駿河に出兵し、兵糧攻めにあって逃げ帰ったばかりなので、兵力はわずかに3万8000。城に籠もって抵抗するも、蘆名方は130万の大軍である。一時は中部地区に強大な覇権を唱えた家康であったが、盛氏の計略にあい、本拠地、浜松城で果てた。

一方、美濃の斉藤方は、オトリとした木曽福島(兵力1万、兵糧6)に、つぎの季節に攻めこんでくるのである。

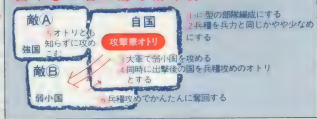
東北戦線　入手した陸中岩崎の強化をはかるため、兵を5万8000雇い、兵力23万8000とした。羽後は金が不足しているため米を売る。陸前では兵へ金1200を施し兵忠誠度を68から101へ上げる。磐城から兵1万9000を陸前へ移動させ、磐城の兵力を0とする。

対里見戦　下野で忍者1を雇って里見義堯を暗殺する。暗殺は成功したが、戦術としてはよくなかった。つぎの季節に入札はなく、たんに池淵という武将が里見のあとを継いだのである。

その他　岩代と武蔵伊豆では米を売る。羽前では民へ金240を施す。

盛氏は54歳になった。

東北戦線　陸中岩崎は裸攻め戦法のオトリとするため㋬型の部隊編成にする。羽後は兵糧攻めのオトリとするため、㋩型の部隊編成にする。

対池淵戦　里見のあとを継いだ池淵が、武蔵伊豆の兵糧が少ないと見て3万1000の兵で攻めてくる。盛氏は秘伝⑩兵糧攻め返しの術を用いて2日目に勝つ。そろそろ安房も攻め取らねば……。ということで、武蔵伊豆では兵を12万雇い兵力18万9000にした。その後、磐城と越後上野より必要な金、米を輸送し、出撃準備完了。

中部戦線　斉藤勢が16万の兵にてオトリの木曽福島へ進攻した。葦名方1万の兵は逃げまわって10日目に降参。その後、遠江駿河から7000の兵で兵糧攻めし、22日目に勝つ。また、兵力の少なくなった美濃を三河から大兵力(84万4000)をもって攻略し、稲葉山城に籠もる斉藤義竜を討った。
北陸戦線　飛騨を裸攻め戦法のオトリとする。このため、兵力を集中させて加賀の本願寺へ攻め入る方針。攻め入ったあとにオトリとも知らずに攻めてくるであろう越前の朝倉を討ち取るつもりである。とりあえず、出撃準備として兵忠誠度を上げる(米を施した)。
越中を兵糧攻めのオトリとすべく、兵7万3000を飛騨へ送る。
その他　木曽福島では町造り。陸前、羽前、岩代において民へ金を施す。下野から飛騨へ金、米を輸送する。甲斐信濃では兵を12万雇う(兵力21万9000に)。

19.尾張のうつけ者

北陸戦線　飛騨から53万8000の兵で加賀の本願寺方を攻めることにした。家老が心配顔でいう。「殿、飛騨に残る守備兵はわずか1万1000になりもうす。ここは兵糧攻めが効きもうさんが……」
「わしももう54歳。急がねばならん。裸攻め戦法は兵糧攻めと異なり季節に関係なく攻められるゆえ、今後はこの戦法を中心にしようと思っているまでじゃ。案ずることはない」
加賀の本願寺方は兵力10万9000であった。しかし、騎馬隊中心の葦名方はよく戦い、本願寺方を全滅させた(損害は35万9000であった)。
畠山勢が2万7000の兵で越中へ進攻し、葦名方1000の兵は8日目に降参した。さっそく占領した加賀から1000の兵を越中へ送り、兵糧攻めで畠山方に勝つ。
朝倉義景が17万2000の兵をひきいてオトリにしておいた飛騨へ攻めてきた。兵糧攻めで奪回するわけではないので、葦名方1万1000の兵は逃げまわったりせず、あっさりと降参した。その直後、盛氏は甲斐信濃から飛騨の兵力と同じ18万3000の兵をひきいて出撃した。3日目に朝倉義景は逃げた。
中部戦線　美濃の部隊編成を△型にする。尾張・織田信長が45万7000の兵で三河へ進攻する。三河ではまだ部隊編成を変えていないので、奪われると奪回が困難になることが予想される。
「殿、よわりもうした。尾張の兵はよく訓練されているようでござる。秘伝Ⅰオトリ戦法でいくしかないように思えまする。第1部隊を浜松城に籠もらせ、第2～第5部隊を中原において、めざすは信長の首。というあんばいで……」
盛氏は落ち着いていった。
「織田勢は第1部隊を多めにしていよう。こちらの第2部隊から第5部隊が束になってかかっても勝てまい。それより、三河独特の秘策がある」
盛氏は籠城策をとることとし、兵には「こちらから攻撃をしかけてはならぬ」と強くいい聞かせた(図1)。織田方は少兵力の第4、第5部隊を前面に出したため、葦名方の第2～第5部隊を攻め落とすのに時間がかかりすぎ、30日目になっても葦名方の第1部隊の籠もる浜松城までたどり着けなかったのである。このため、総大将の信長は40万3000の兵を残して尾張へ逃げ帰った。
盛氏は高笑いした。
「三河を攻めるならば兵数の多い第2、第1部隊を前面に出し、第4、第5部隊は後詰めじゃ。それならば、わが軍も30日も持ちこたえられなかったろうに。評判どおり、尾張の信長はうつけ者よのう。わっはっは」
織田勢40万3000を捕虜にしたため、葦名方の兵力は19万7000も増加した。
三河で忍者90を雇い、伊勢志摩の北畠具教を暗殺した。
対池淵戦　遠江駿河より兵8万1000を武蔵伊豆へ送る。武蔵伊豆から安房へ27万の兵で進攻し、池淵勢1万を蹴散らした。ようやく関東を統一したのである。
その他　岩代、越後上野、陸前、木曽福島では町造り。陸中岩崎、羽前、磐城、常陸、越中では民へ金を施す。下野から美濃へ米410を輸送する。
近江の浅井勢(27万8000)が越前へ進攻し、朝倉義景は一乗谷にて果てた。

伊勢志摩の入札に金501を投じ、入手した。盛氏の領地は、いまや

■1575年夏の三河

両国の状態　葦名方　金459/兵糧935/兵力40万/兵忠誠度78/訓練度627/武装度49
織田方　金457/兵糧457/兵力45万7000/兵忠誠度57/訓練度348/武装度53

30日目

山岳地　このヘックスはいかなる部隊も入ることができない。戦略上すこぶる重要である

山地　このヘックスにいる部隊は、攻撃力、守備力ともに町のヘックスにいる部隊よりも有利

川か湖か海　このヘックスは山岳地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない

平地　ふつうの平野のヘックス。部隊の攻撃力や守備力はもっとも低い地形である

領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である

町　攻撃力、守備力ともに平地より有利。このヘックスにいる部隊が戦闘すると町の価値が下がる

城　攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵忠誠度が下がる

部隊のコマ　左上は部隊番号、右上は大名の名、右下は兵力。部隊番号が○や×になっているのは第1部隊。○は大名自身(つまり総大将)、×は大名の代理(ただの大将)が指揮していることを示している。戦争は、第1部隊を全滅させるか、総大将が指揮しているときは総大将が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。また、30日間で勝負がつかなかったときは守備側の勝ち。

20国に達した。
東北戦線　羽前と陸中岩崎で米を売る。羽後を兵糧攻めのオトリとするため金、米を運び出す。陸前では兵6万5000を雇い、兵力を27万4000にする。
北陸戦線　加賀では兵7万を雇い兵力24万8000とする。これで確保できるであろう。越中を兵糧攻めのオトリにするため金、米を輸送する。飛騨は裸攻めのオトリにするため、35万6000の兵を美濃へ移動させる。
中部・近畿戦線　美濃で兵11万を雇う。ここを出撃拠点とする予定。忍者55を雇い、紀伊の総大将筒井順慶を暗殺する(伊勢志摩が隣接しているので入札に参加できる予定だったが、これは盛氏の浅慮であった)。

字引き　騎馬隊……『信長の野望《全・国・版》』では第2部隊のこと。鉄砲隊(第3部隊)のつぎに攻撃力が強い。／中原……広い野原の中央。／浅慮……浅はかな考え。

三河を㋬型の部隊編成とする。入札で手に入れたばかりの伊勢志摩へ足利勢14万3000が来襲。秘伝⑥ぐるぐるまわしの術で、敵の第2～第5部隊をかろうじて全滅させて逃げまわる。30日後、敵の第1部隊を捕虜にした。足利勢を撃退してホッとしていると、すぐさま織田勢38万6000が来襲した。部隊編成を変える間もなく攻めこまれたため、取られると奪回が困難と見た盛氏は、寝返りの術で金634のほとんどを消費し、城に籠もって玉砕した。

その他　遠江駿河、甲斐信濃、越後上野では、それぞれ8万、5万、2万の兵を雇う。安房と武蔵伊豆では兵を移動させる。磐城、下野、木曽福島から美濃へ金、米を輸送する。常陸では民へ金を施す。

伊勢志摩を奪われたために紀伊の入札には参加できなかった。紀伊は三好方のものになった。残念。

北陸戦線　越中から兵1万9000を加賀へ送り、越中をオトリとする。さっそく畠山勢2万8000が進攻する。葦名方1万の兵は9日目に降参する。

越前から浅井勢11万6000が飛騨へ侵入する。葦名方1万はただちに降参する。

中部戦線　遠江駿河から木曽福島へ兵22万8000を送る。三河から25万、木曽福島から30万5000の兵を美濃へ送り、兵力を集中させる。尾張は伊勢志摩へ出兵したため手薄で、かつ総大将の信長がいる。これを見逃す盛氏ではない。欠囲の戦法には最適とばかり、美濃から68万9000の大軍で進攻する。6日目、うつけ者の信長は21万1000の兵を残して伊勢志摩へ逃げた。葦名方の兵力は80万6000になった。

東北戦線　羽後をオトリとするため、25万3000の兵を羽前へ送る。陸中岩崎と陸前ではとりたててやることもないので、民へ金1を施した。羽前では兵12万を雇う。

その他　磐城、越後上野、常陸、加賀では民へ金を施す。甲斐信濃では民へ米を施す。岩代と下野では米を売る。安房から加賀へ、武蔵伊豆から美濃へ金を輸送する。

織田勢が紀伊の三好方を攻めて勝つ。うつけ者は伊勢志摩に滞陣したままである。しめた！　つぎの季節、またもや欠囲の戦法で信長を追える。

東北戦線　オトリにしておいた羽後へ陸中盛岡の津軽勢が12万5000の兵で攻めよせてきた。葦名方1万の兵は9日目に降参する。その後、陸中岩崎から1000の兵で兵糧攻めし、23日で落とす。奪回した羽後から12万6000の兵を陸中岩崎にもどし、ふたたびオトリとする。

北陸戦線　飛騨の浅井方が越中の畠山方を攻めた。総大将の畠山義綱はその大軍に恐怖し、能登へと遁走した。越中を攻略した浅井方は、さらにわずか1万3000の兵しか持たない能登を攻略する。

総大将の浅井長政は伊賀にいるため、今回は欠囲の戦法は使えない。やむなく美濃から85万4000の兵で越前の浅井勢6万6000を蹴散らす。そして、加賀から6万の兵で飛騨に籠もる浅井勢6万8000を裸攻めで破る。さらに越後上野から1000の兵で越中の浅井勢を兵糧攻めで落とす。浅井方も反撃に出て、占領した能登から3万5000の兵を越中に送りこんだ。葦名方の兵力は4万8000であったが、なにせ兵糧が1しかない。しかたなく2日目に降参する。

近畿戦線　尾張から75万6000の兵で伊勢志摩の織田を攻める。織田勢33万5000。城にはりつくようにして平野側に第5部隊と第3部隊が6万7000ずつ陣取っていた。葦名方は敵の第5部隊のみを壊滅させ、第1部隊46万8000で城に迫った。ここでも信長は恐怖し、紀伊へ遁走する。残された織田勢26万8000を捕虜にし、葦名軍の士気は高まる。

三河で兵10万を雇う。占領したての伊勢志摩で、部隊編成を㋬型へ変更する。

その他　羽前、磐城、常陸、下野、安房、甲斐信濃、木曽福島、遠江駿河では、民へ金を施す。陸前、武蔵伊豆では米を売る。岩代では町造りを行った。

盛氏は病気になる。このため、戦は最小限におさえる。

東北戦線　夏になったために兵糧攻めのオトリである羽後へ、羽前から兵20万を送る。羽後では民へ金を施す。陸中岩崎では町造り。

北陸戦線　越後上野から兵1000で越中の浅井方を兵糧攻めし、14日目に落城させる。加賀では兵へ金800を施し、兵忠誠度を63から89へ上げた。裸攻めのオトリ用の飛騨から兵12万を加賀へ移動させる。

浅井方が19万6000の兵で美濃の葦名勢1000をねらって攻めてきた。葦名方はすぐに降参。ただちに越前より16万4000の兵で美濃を攻めた。稲葉山城にはわずか2000の兵が籠もるのみで、敵の主力である第2部隊ははるかに遠い。このため、葦名方の第1部隊5万3000にて、敵大将をやすやすと討ち取った（裸攻め戦法である）。占領後、美濃から伊勢志摩へ兵34万5000を送った。

近畿戦線　伊勢志摩で兵へ金900を施し、兵忠誠度を92から1167へ上げる。

その他　陸前、羽前、磐城、常陸、安房、甲斐信濃、木曽福島、遠江駿河、尾張では民へ金を施す。岩代では開墾して石高を上げる。下野では町造り。武蔵伊豆、三河では米を売る。

20.戦火巻き起こる

東北戦線　兵糧攻めのオトリ用に、羽後から金、米を運び出す。陸中岩崎では取り立ててやることもなく、民へ金1を施す。陸前から16万9000の兵を陸中岩崎へ移動させる。

北陸戦線　これからは西を攻めようと、能登の浅井勢にはかまわず、加賀の兵力32万7000のうち守備兵10万を除いて越前へ移動させる。また、浅井勢が加賀へ攻めこまぬよう、れいによって越中をオトリとするため、金、米を越前へ送る。

近畿戦線　ついに戦火が巻き起こった。まず、盛氏みずから122万の大軍をひきいて伊賀の浅井長政を欠囲の戦法で攻めた。長政は33万7000の軍勢を有していたが、葦名方の第2部隊120万7000が2日目に城下に迫ると、驚いて一戦も交えず近江へ逃げた。秘伝⑨威嚇の術である。

ついで、盛氏は占領したばかりの伊賀に集まっている155万7000の大軍のうち、30万を守備兵として残し、122万7000兵で山城の足利義昭将軍を攻めた。足利勢は17万1000である。城の前にある町に籠もる足利方の騎馬隊9000を第1部隊で壊滅させ、第2部隊で義昭に迫った。義昭も一戦もせずに逃げた。

一方、紀伊の信長は、伊勢志摩の葦名勢がわずか1万と見て、裸攻めのオトリとも知らずにみずから10万5000の兵をひきいて攻め入ってきた。葦名方は予定どおりに降参した。

盛氏は占領したばかりの山城から、守備兵30万を除いた109万2000にて近江の浅井長政を攻めた。長政の有する兵力は10万2000。最後まで激しく抵抗するも、ほぼ10倍の兵を有する葦名勢にかなうはずもなく、全滅した。秘伝⑤分裂国攻め方心得のとおり、浅井方の国であった能登も葦名へ帰順した。

その後、占領したばかりの近江から、10万の兵で信長を討つべく、伊勢志摩へ出撃する。織田方は、兵力では葦名方を上回っているものの、信長の護衛兵はわずかに2000である。2日目に葦名方2万の騎馬隊が城下に迫ると、あわてて紀伊へ逃げた。

紀伊へ逃げた信長は、その後足利義昭に攻められて滅んだ。信長は三河において葦名方を一時苦しめたものの、盛氏の仕掛ける欠囲の戦法や裸攻めのワナにかかり、いいところなく敗れた。尾張のうつけ者の野望はついに潰えたのである。

図3●1576年秋の近畿地区

字引き　遁走……あせって逃げ走ること。／帰順……反逆心を改めて服従すること。

また、信長を破った足利義昭も摂津和泉の三好長慶に大和を攻め取られた。

その他　磐城、岩代、甲斐信濃では民へ金1を施す。越前では兵へ金1200を施す(兵忠誠度は59から89へ上昇)。下野、安房では米を売る。羽前、越後上野、常陸、武蔵伊豆、木曽福島、美濃では金、米を輸送する。飛騨で9万3000、尾張で15万の兵を雇う。能登、遠江駿河、三河では米の輸送を行う。

東北戦線　羽後から兵20万を陸中岩崎へ移動し、羽後をオトリとする。ついで陸中岩崎から兵58万7000で陸中盛岡の津軽為信を攻撃する。津軽勢9万8000は籠城して抵抗するも、葦名方の大軍にかなうはずもなく、津軽方は滅んだ。

東北で最後に残った敵の蠣崎慶広は、オトリとも知らずに20万の兵をみずからひきいて羽後を攻めた。葦名方は9日目に降参した。

占領した陸中盛岡では部隊編成を㋬型にした。

近畿戦線　秋に占領した伊賀と大和、そして越前では部隊編成を㋬型にし、裸攻めのオトリにする予定である。近江はオトリとした㋬型の部隊編成の国を攻めるときの拠点とするため、部隊編成は変更せず、新たに17万1000の兵を雇い、兵力を66万1000とする。伊勢志摩でも18万の兵を雇った(兵力は38万3000となった)。

その他　磐城、常陸、武蔵伊豆、甲斐信濃、越前では民へ金を施す。羽前、越後上野、美濃、尾張では兵へ金や米を施す。木曽福島では町造り。陸前、岩代、下野、安房、能登、遠江駿河、三河では金、米を輸送する。越中から8万8000の兵を加賀へ移動させる。

盛氏56歳になる。

東北戦線　陸前から1000の兵で羽後の蠣崎を兵糧攻めする。蠣崎方は21万の大軍であったが、22日目に総大将慶広が逃げて落城する。奪回した羽後から20万1000の兵を陸中盛岡へ移動させる。陸中岩崎から14万4000の兵を陸中盛岡へ移動させる。戦力を集中させたのである。陸中盛岡では民へ米を施す。

北陸戦線　「西を攻めよ」の戦略にしたがい、摂津和泉にいた三好方の大将を暗殺する(三河で雇った忍者1で成功した)。伊勢志摩と伊賀をオトリにすべく、それぞれ38万2000、29万9000の兵を近江へ移動させる。これにつられて大和の三好長慶がみずから24万4000の兵をひきいて伊勢志摩へ攻め入る。さっそく近江から敵と同じ24万5000の兵で出撃する。2日目に長慶のいる城へ迫ると、長慶は戦わずに大和へ逃げ帰った。

山城では15万1000の兵を雇った。

その他　磐城、岩代、下野、安房、武蔵伊豆、甲斐信濃、能登、越中、飛騨、木曽福島、加賀では民へ金1を施す。尾張では民へ米1を施す。羽前、美濃では兵へ米100を施す。

領地が多くなったので、敵国に攻められる心配のない国を、コンピュータが勝手に操作してくれる属領命令を使った。

越後上野、武蔵伊豆……バランス国とする

磐城、岩代、常陸、下野、阿波、能登、越中、遠江駿河……商業国

これによって、つぎの季節からは盛氏みずからが命令する国が大幅に減る。大規模な作戦を始めるまでのあいだ、すこしでも頭を休ませておきたいと、盛氏は考えたのである。

21.割りこみの術

摂津和泉は金401を投じて入札に成功する。また、大和の三好長慶は病死した。年令は55歳で健康は96であった。盛氏よりも若く、かつ健康も高かったのに、不思議なものである。

東北戦線　羽後の部隊編成を㋺型から㋬型へ変更する。兵糧攻めのオトリから裸攻めのオトリにしたのである。その直後、蠣崎慶広がみずから3万4000の兵をひきいて陸奥から羽後へ攻めこんだ。羽後の葦名勢1万はすぐに降参する。

家老が喜んでいった。

「殿、蠣崎慶広みずから羽後へ攻め入りましたぞ。ここは欠囲の戦法で蝦夷まで追い落としましょうぞ」

「いや、ここはむしろ秘伝⑭割りこみの術を用いたほうがよい。欠囲の戦法じゃと、最後に攻める蝦夷がきつくなろう。よって、まず陸奥を攻め取り、そのあとで羽後を攻める。さすれば、戦わずして蝦夷はわがものになる。羽後はオトリの国ゆえ、攻め取りやすいが、蝦夷ではそうはいかん」

図4●割りこみの術の実際

秘伝⑭割りこみの術
わざとスキをつくり、敵の総大将を誘う。その後、敵が攻めてきた国を攻め取って退路を断つ。そして総大将のいる国を滅ぼせば、残りの国は無傷で入手できる。つまり、実力行使で敵国を分裂国にするわけである。

盛氏は陸中盛岡から陸奥を攻めた。葦名方は55万8000、対する蠣崎方は1万6000であった。ここは力攻めで壊滅させる。

近畿戦線　盛氏みずから105万3000の兵をひきいて丹後若狭の一色義道を討つべく出陣する。義道直属の第1部隊は4万4000である。6日目に葦名方の騎馬隊15万5000が城へ迫ると、総大将の一色義道は越前へと逃げた。またも欠囲の戦法である。

越前は盛氏が裸攻めの仕掛けをしておいたところである。越前の一色方22万7000に対して盛氏は26万の兵で攻めるよう指示した。葦名方は大将のいる第1部隊をオトリにして一色方の騎馬隊を誘い、5日目にして総大将の一色義道を討ち取った。

入札で入手したばかりの摂津和泉の部隊編成を㋬型に変更する。そこへ波多野秀治みずから31万5000の兵をひきいて攻めこんできた。葦名方22万9000の兵は玉砕。波多野方に11万4000の損害をあたえた(しまった。オトリ用の部隊編成に変えておいたことを忘れて玉砕にいってしまった。盛氏もすでに56歳。ややボケてきたのか、それとも戦いの連続で疲れていただけか。いずれにしても、この戦は損であった)。

伊勢志摩をオトリとすべく、3万の兵を残して残りの46万の兵を近江へ移動させまる。丹後若狭の部隊編成を裸攻めのオトリ用の㋩型に変更する。

その他　陸中岩崎、羽前、甲斐信濃、木曽福島、美濃、尾張では民へ金を施す(これによって、盛氏の魅力は最高値の210になった)。陸前から近江へ、山城から丹後若狭へ金、米を輸送する。越前から32万1000、美濃から7万5000の兵を近江へ移動させる。

22.葦名幕府成立

金401で大和の入札に成功する。

東北戦線　羽後に孤立した蠣崎慶広を討つべく、5万の兵を陸前から出撃させた，東北戦線最後の戦いは、裸攻め戦法の策にはまった蠣崎の第1部隊2000を葦名方の騎馬隊1万3000で襲い、一撃で壊滅させる。この勝利によって蝦夷も葦名のものとなり、東日本は盛氏のもとに統一された。

近畿戦線　丹後若狭にいた盛氏はみずから99万8000の兵をひきいて丹波の波多野勢を討つ。波多野の兵はわずか8万9000。葦名方の大軍に踏み潰される。出陣のときに丹後若狭に残した兵は1000。秘伝⑬一石二鳥の術を用いたのである。

この誘いにのって因幡但馬の尼子方が28万5000の兵で丹後若狭へと攻めよせた。葦名方1000はただちに降参する。

占領した丹波から22万の兵で裸攻めの仕掛けをしておいた摂津和泉の波多野秀治を攻める。波多野方の兵は葦名方より少し多い22万2000であったが、主力の騎馬隊は城よりはるかに遠い位置に布陣していた。城に籠もる秀治の部隊はわずか3000である。2日目に葦名方の一撃をあびて滅んだ。

オトリとしておいた伊勢志摩へ足利義昭が5万6000の兵をひきいて紀伊より出撃する。葦名方3万の兵はすぐに降参した。

入手したばかりの大和では防備のため5万の兵を雇い、兵力11万7000とする。

その後、尾張から19万の兵で伊勢志摩の足利義昭を攻める。足利方の主力である騎馬隊は西の山地に布陣している。しめた／　秘伝⑨威嚇の術で城の東側から迫ると、義昭は一戦もせずに紀伊へと逃げ帰った。

奪回した伊勢志摩へ、飛騨と美濃の兵を集める。集まった兵70万により、紀伊の足利義昭を攻撃するつもりだ。紀伊の兵力はわずかに2万9000である。

「殿、義昭殿といえど征夷大将軍の位を持つ武家の棟梁。なんとか、生かしておいて利用する途はないものでござろうか」

「そう考えておったゆえに信長も秀吉も天下人になれなかったのじゃ。力の伴わぬ将軍に何の権威があろうか。天は義昭を見放しておるわい。かまわぬ、攻めよ」

天正5年、秋の3日目のことであった。将軍義昭は紀伊の地において果て、室町幕府は滅んだ。義昭を討った足で、盛氏はすでに自国となっている山城へ行き、参内した。朝廷は東日本の平定を高く評価し、葦名盛氏を征夷大将軍に任命した。ここに、葦名幕府が開始されたのである。

しかし、葦名幕府の実効支配は東日本を中心にした34か国であり、西日本は依然として混乱していた。

その他　甲斐信濃、加賀では民へ金を施す。越前で兵19万5000を雇う。蝦夷、陸奥、陸中盛岡、陸中岩崎、羽後、羽前では、東北地区平定により、兵を西に向けて移動させることにした。近江、山城から摂津和泉に兵を移動させる。三河、伊賀では金、米の輸送を行う。

23.好運の中国攻め

盛氏は中国地区の攻略に取りかかろうとしていた。このとき、思いがけない好運が訪れた。

播磨の別所勢が兵39万8000にて因幡但馬の尼子晴久を攻めたのである。尼子方は盛氏の誘いにのり、丹後若狭へ28万5000の兵を攻めこませたばかり。このため、晴久を守る兵は14万1000と少なく、別所勢に打ち破られてしまった。

「中国攻めにはもってこいじゃわい」と盛氏はつぶやいた。

「別所方は2か国を保有しております。欠囲の戦法で総大将のいる国をたたく絶好の機会にござる。因幡但馬へ出撃じゃ」と家老が賛同した。

「別所方を攻めるのもよいが、それよりも、もっと大局的に尼子方の状況をよく見ろ」

「尼子晴久がいかがなされたか。晴久は丹後若狭に逃げたと思うが……。あっ。尼子方は出雲伯耆、三備とも領有してござる。ということは……うーむ」

「わからぬか。われらの代わりに、別所方が尼子方を分裂国にしたのじゃ。よって、丹後若狭の攻略を急がねばならない。すれば、戦わずして出雲伯耆も三備もわがものぞ」

「なるほど、なるほど」家老はようやく盛氏の考えを理解したようである。

葦名方は近江から28万6000の兵で出撃した。丹後若狭の尼子方は金を1049も持っており、大兵力で攻撃すると寝返りの術で金を消費してしまうおそれがあるため、同じ兵力で進攻したわけである。

丹後若狭では、尼子晴久の直属部隊はわずかに3000であったが、強力な騎馬隊が28万3000もいて、かつ城の近くに布陣していた。

1日目から敵の騎馬隊はまっすぐに葦名方の第1部隊をねらって進撃してきた。あいだの距離はわずかに1ヘックスである。葦名方の騎馬隊5万8000が晴久の籠もる城へ着く。

2日目、敵の騎馬隊がめっぽう強い。晴久を攻撃しようと城まで行った葦名方の騎馬隊が、敵の騎馬隊の一撃でわずか3000に減ってしまった。

3日目、葦名方の騎馬隊は晴久直属の第1部隊に攻められて壊滅する。また、葦名方の鉄砲隊2万8000も敵の騎馬隊にやられ、一撃でわずか1000に減ってしまった。

4日目、葦名方の第1部隊15万8000が、またもや敵の騎馬隊にやられ、一撃で1万7000に減ってしまった。もう一撃で全滅である。危ない。また、鉄砲隊の残り1000も敵第1部隊3000にやられて全滅する。そして、このときようやくまわりこんだ葦名方の第4部隊2万8000が晴久を攻める。

5日目、葦名方の第4部隊1万7000が晴久の部隊1000を攻め、全滅させる。かろうじて、葦名方の勝利に終わった。

辛勝であった。盛氏は丹後若狭を奪回するとともに、出雲伯耆と三備を戦わずして手に入れた。

奪回した丹後若狭へ越前から29万の兵を送り、兵力の集中化を図る。その後、丹後若狭から56万4000の兵で因幡但馬の別所長治(兵力34万2000)を欠囲の戦法で攻めた。因幡但馬の国は城を挟んで東西に分かれており、東側には第3部隊6万9000と第4部隊3万8000が防備していた。葦名方の騎馬隊で別所方の第4部隊を壊滅させ、壁が破れたところへ第1部隊44万6000が迫ると、長治は遁走した。

別所長治は播磨の国へ逃れたが、さらにこれを討つべく、摂津和泉より兵187万8000で攻める。別所勢はわずかに8万9000。長治は8日目に果てた。

その他　丹波では兵17万を雇い、兵力75万3000とする。山城でも兵20万を雇い、兵力30万とする。甲斐信濃、加賀では民へ金を施す。蝦夷、陸奥、木曽福島、尾張、伊賀では金、米を輸送する。大和から摂津和泉に兵11万7000を移動させる。三河では米を売る。

忍者による攪乱戦術を開始する。兵離反の命令を使い、安芸長門の城井方の兵忠誠度(149)を下げるつもりである。領地が増えれば、ひと季節に出せる命令の数も増えるため、いくつもの国から連続して忍者を送りこむことができるのだ。

―そして次号につづく。

ソフト70本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

★5月号の当選者発表は54ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧持っていない
⑨その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系 ⑤PC98系
⑥FM7 77系 ⑦X1系
⑧そのほか(具体的に記入)
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	R・TYPE	9	ブレイカー……104
2	イースII……10	10	クレイズ……106
3	ザ・リターン・オブ・イシター……12	11	抜忍伝説番外編……107
4	アレスタ……14	12	ソリテア・ロイヤル……108
5	ワールドゴルフII……15	13	ファミリーボクシング……109
6	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)……94	14	クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編……110
7	ルパン三世・バビロンの黄金伝説……100		
8	ザ・マン・アイ・ラブ……102		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCOOP>R・TYPE
3	<FAN SCOOP>イースII
4	<FAN SCOOP>ザ・リターン・オブ・イシター
5	<FAN SCOOP>アレスタ
6	<FAN ATTACK>ワールドゴルフII
7	ゲーム十字軍
8	FAN♪FAN♪BOX♪
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
11	<ファンダム>ファンタムハウス
12	FAN STRATEGY
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	<FAN NEWS>蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
15	<FAN NEWS>ルパン三世・バビロンの黄金伝説
16	<FAN NEWS>ザ・マン・アイ・ラブ
17	<FAN NEWS>ブレイカー
18	<FAN NEWS>クレイズ
19	<FAN NEWS>抜忍伝説番外編
20	<FAN NEWS>ソリテア・ロイヤル
21	<FAN NEWS>ファミリーボクシング
22	<FAN NEWS>クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編
23	ON SALE
24	COMING SOON
25	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	マル勝ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R・TYPE(アールタイプ)	26	サナドゥ	51	抜忍伝説番外編
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	ザ・マン・アイ・ラブ	52	信長の野望<全国版>
3	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	28	沙羅曼蛇	53	ハイドライド3
4	アシュギーネ〜復讐の炎〜	29	ザ・リターン・オブ・イシター	54	ハウ・メニ・ロボット
5	アルカノイドII	30	三国志	55	覇者の封印
6	アレスタ	31	THEプロ野球激突ペナントレース	56	パロディウス
7	イース	32	シャティ	57	バブルボブル
8	イースII	33	シャロム	58	陽あたり良好!
9	ウィザードリィ	34	ジーザス	59	ファイアボール
10	占いセンセーション	35	死霊戦線	60	ファミクル・パロディック
11	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜	36	スナッチャー	61	ファミリーボクシング
12	ウルティマIV	37	セイレーン	62	ファンタジー
13	F−1スピリット	38	ゾイド	63	ブレイクショット
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	ソリテア・ロイヤル	64	プロフェッショナル麻雀悟空
15	王子ビンビン物語	40	大戦略	65	ブレイカー
16	ガイアの紋章	41	谷川浩司の将棋指南II	66	ボンバーキング
17	カサブランカに愛を	42	釣りキチ三平(ブルーマーリン編)	67	マイト・アンド・マジック
18	ガリウスの迷宮	43	太陽の神殿	68	マース
19	ガルフォース〜創世の序曲〜	44	ディーヴァ〜アスラの血流〜	69	麻雀狂時代スペシャル
20	ガンダーラ	45	ディープダンジョン	70	マンハッタンレクイエム
21	グラディウス2	46	ドーム	71	めぞん一刻
22	クレイズ	47	ドラゴンクエストII	72	燃えろ!!熱闘野球'88
23	サイキックウォー	48	ドラゴンスレイヤーIV	73	勇士の紋章
24	殺人倶楽部	49	忍者くん〜阿修羅ノ章〜	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編	50	抜忍伝説	75	ワールドゴルフII

2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

優しさから、感動へ。

もともとイースは、"I"と"II"でひとつの物語になっている。
だから、イースIのタイトルにはOmen（前兆）という言葉が記されていた。
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。
「イース」から感動の「イースII」へ………。

7月15日発売！

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」。

新発売

イースII MSX2版発売！

3.5'-2DD
3枚組

MSX2専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応（S-RAM）
¥7,800

イースIIは、イースの続きです。
イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

通信販売（送料無料）
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

猫も杓子も ファミパロ夢中!!

ファミクル・パロディック　©1988 BIT²

TM

MSX2　MEGA ROM　RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

制作/発売元　株式会社BIT²

☎03(479)4558　FAX.03(479)4117

販売元　BIT²販売株式会社

イラスト募集

ニャンクル

次回作予告
本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館
―遂電屋 藤兵衛―
担当者が首切りをかけて制作中/乞うご期待/

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは(株)BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売(株)へ。

「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」
彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。
そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。
"ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。ワクセイ<アンナ>ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"
もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アブダンパー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。

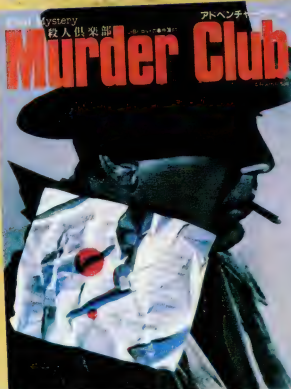
美しいグラフィックス！
リアルなアクション！

近日発売！ MSX2 版 2メガロム ￥6,800

空が、森が、風が僕を呼んでる！

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公のプリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城めざして旅立った。
プリルの冒険がいま始まろうとしている。

新発売！
MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ￥7,800

Mystery 殺人倶楽部 アドベンチャー
Murder Club

殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か？手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。
読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新発売！
MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ￥7,800
新発売！
MSX2 版(要VRAM128KB)
4メガロム ￥7,800

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス　通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

これは、もう、ロックンロールだ！

(ジョイパッド対応)
●VRAM128K 定価¥6,800

S-RAM 対応

 と マークは、アスキーの商標です。

爆弾かかえたあいつが、
やって来た。
この街は、ドンパチ、ドンパチ。
スリリングの連続攻撃。
究極の3Dピンボール、
ファイアボールだ。

●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。
●スタッフ募集／シナリオ・デザイン・プログラム等、ゲーム作りに情熱のある方、ご連絡ください。
●通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
株式会社 エム・エー・シー ハミングバードソフト

ここは、物怪の洞窟。
日も当たらず、風も吹かず、
毎日が闇夜の連続である。
しかし、
そんな中であるにもかかわらず、
いや、そんな中であるからこそか、
そこには沢山の魔物達が
住みついていた/
彼らは暗闇に息を潜めながら、
独自の世界を築いていたのである。
ところがある時、
彼らにとっての"魔界"より、
一人の"人間"という使者が、突然
侵入してきた/

ここに、両親を殺された
牛面が一頭いる。
彼は洞窟生活に終止符を打ち、
広い外の世界へと
踏み出すことになった。
果たして、彼の復讐は
成し遂げられるのだろうか!?

MSX2 3.5" 2DD 1枚組

■PC8801SR以降　5"2D 2枚組
■PC9801シリーズ
5"2HD 1枚組、
5"2DD 2枚組、3.5"2DD 2枚組
■X1シリーズ　5"2D 2枚組

ユーザーの方々のリクエストにお答えして
イベント以外にも個別のオリジナルBGM
を入れ更に臨場感が増しました。

番外編には本編の主要マップが
ついています。

発売中!!

3,000円
好評発売中

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブの方(ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方)のみの限定通信販売とさせて頂きます。

これがうわさのアバンタントゲーム

抜忍伝説

翼をもった男達

MSX 2 大好評 発売中!

MSX 2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ/
イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中
PC8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
5" 2D 5枚組　価格 9,800円

■PC9801シリーズ 好評発売中
5" 2D 5枚組、5" 2HD 2枚組、
5" 2DD 4枚組、3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円

■X1シリーズ 好評発売中
5" 2D 5枚組　価格 9,800円

MSX2 はアスキーの商標です

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、
使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます

株式会社 **ブレイン グレイ**
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル TEL. 03-264-3534(代)

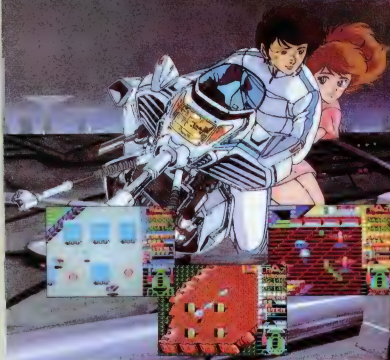
時代を塗りかえたのはゾイドだった。
好評発売中!!
ゾイド・中央大陸の戦い
希望小売価格
¥5,800
共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ"ディバイソン"早くも登場。
大マップ画面。グレイ砦寸前で敵が…戦えゴジュラス!!
帝国領ダリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。
手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!
MSX 2 MEGA ROM
RAM 64KB
VRAM 128KB
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■
PS-2022G
C1988東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・第II営業本部/☎03(847)1491
第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名 電話番号を明記の上必ず現金書留で5,800円+郵送料400円を同封して下記住所までお申込みください
送り先 〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル 東芝EMI㈱ゾイド係
MSXはアスキーの商標です ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

スクランブルムーブメントアクション・クレイズ

CRAZE

ポップなノリのアドベンチャーアクション

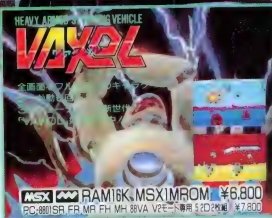
スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。

- 柔軟な操作性
- 各ステージ独立し
- 数々のパワーアップアイテム
- キャラクター
- リアルなビジュアルステージ
- 多彩な音色、ポップな

MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ…………………… 5"2D 2枚組 ¥7,800

HEART SOFT

ハート電子産業(株)
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071代

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。 ※送料サービス

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレータ・アニメーター・移植者募集 アルバイト可

MSXはアスキーの商標です

男命の金看板！桜吹雪が宇宙を舞う！
御存知！アニメ版「遠山の金さん」7月25日いまただ予約受付中

徳間書店アニメージュビデオ
遠山桜宇宙帖
奴の名はゴールド
ビスタサイズ　ステレオHiFi
カラー60分　12800円

VHS 128GH-17
βII 128GB-5017

アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖 奴の名はゴールド」（徳間書店刊）

●製作・発売元/徳間書店　〒105-55　東京都港区新橋4-10-1
●制作協力/徳間ジャパン
●販売元/徳間コミュニケーションズ　☎03(591)9161

サイキックウォーMSX2で登場!!

涙と汗(タラタラ)の力作ストーリー!
やっと、MSX2愛用のみなさまにも、「サイキックウォー」のSF新体験をしていただけることになって、スタッフ一同、ナミダしてマス。で、次にナミダするのはキミの番。こりにこったシナリオと、きめの細かい画像の美しさに、きっと、ビックリ感動するはずダ。

血も、肉もダンシングの、…
このゲームのスゴ味は、突如、襲撃してくる帝国軍とのサイキック戦。カタトキも目を離せない、ツバをのむのももどさしい、瞬間勝負に挑戦してほしい。

…のSFミュージック
SF体験をもっとナマナマしくするために!
KOGADOがつくったミュージックテープが、1人に1コ、もれなくついてくるんだ。透明感にあふれるシンセのメロディが、キミをもれなく、宇宙の彼方につれていってくれるハズ。

機種	価格
★PC-8801SR以降(V2mode専用)	8,800円
★PC-8801/mkII	8,800円
★PC-9801シリーズ	8,800円
★MSX2 3.5"2DD	8,800円
★FM7/NEW7 5"2D	8,800円
★FM77/AV 3.5"2D	8,800円

FT・RPG
覇邪の封印(メタルフィギュア&特製マップ付)

機種	価格
PC-8801シリーズ	8,800円
PC-9801シリーズ	9,800円
FM7/NEW7 5"2D	8,800円
FM77/AV 3.5"2D	8,800円
X1シリーズ	8,800円
MSX2 3.5"2DD	8,800円
MSXメガロム	7,800円

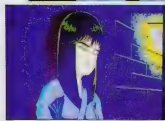
サイキックウォーMSX2発売記念
A・S・A・K・O ステッカー全員プレゼント

MSX2ユーザーの方
ほん〜っとにながらくお待たせしました。ごめんなさい。今度こそホントの発売でっす。ホントにホントだってば!で、その証拠に、移植版発売記念としてなんとサイキックウォーユーザーの方全員にステッカーをプレゼント!!次の方法で応募してネ。写真のステッカーのうち3枚をあさ子が選んでお送りします。

★サイキックウォーのマニュアルの表紙についてる「KGDマーク」を切り取り、120円切手と同封して、下記の工画堂スタジオ「サイキックウォー・ステッカープレゼント係」に送って下さい。住所、氏名、年令も忘れずに書いてネ。〆切りは昭和63年7月31日デス。

●通信販売(送料無料)開始のお知らせ●
工画堂スタジオではこの度通信販売を始めました。ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

KOGADO
資料請求券MFAN7

● MSX2 2メガROM
● PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
(5"2D 2枚組)
● 価格 MSX用/7,800円、PC用/7,800円

TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL. 03-432-4471

WE SHALL CO
THE A.V.G.（アドベンチャーゲーム）

T&E SOFTのアドベ

太陽系外探査機に関するレポート

07／12／2085

参照：連邦データファイル
アクセス6B－774C
ファイルNo. 75480916－4451, 4677,
4889, 4991,
7556, 8332
アクセス8J－※※※※ 3353－9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネディー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルテバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1, 2号」が相次いで打ち上げ

▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)

ME BACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。

られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学か最も飛躍的に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か３年後にもかかわらず、ボイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たなる衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年３月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った.

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたＮＡＳＡも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった.

2031年８月９日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス１」が打ち上げられた。セプテミウス１は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス１から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年１月22日午前２時14分、エウロパ通信ステーションに届いた　セプテミウス１から送られた観測テータは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた.

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス２」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密Ｊ-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明.開発コードＪＺＢ2086、完全ＡＩを実現するニューロンコンピュータ、通称

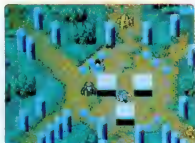
R・A・C・C・O・O・N

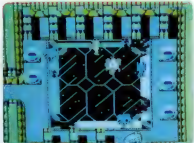
T&E SOFT

ハイドライド完結編

▲幻想の街　MSX2

★城、街、ダンジョンは当然、200 階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ（PAC）に対応。

▲宇宙船内部　MSX1

★PC-8801mkIISR（FA,MA,VA）
（要2ドライブ）5"2D・2枚組
★MSX （RAM16K以上）4メガロム
★MSX2 （VRAM128K以上）4メガロム
各￥7,800

好評発売中!!

★ハイドライド
ブロンズパック
（ハイドライドII・ハイドライド3/2本組）
MSX （RAM16K以上）
￥9,980

Active Role Playing Game

THE SPACE MEMORIES

c. 1987 T&E SOFT

創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3・X1版,PC-98版 今夏発売決定!

T&E SOFT

テクノポリス編集部&佐藤元

電技変士 テェク・ノ・ポリス

テクノポリス
新創刊!
7月号
好評
発売中!!

毎月8日発売

定価480円

THE LINKS INFORMATION PAGE

ATTACK NWG（ネットワークゲーム）『竜宮帝国の逆襲』

5月号で紹介したNWG『竜宮帝国の逆襲』をアタック。電話料金を気にして参加をしぶっていた人、やったはいいけど途中でやめちゃった人に、Mファン得意のマップで攻略！

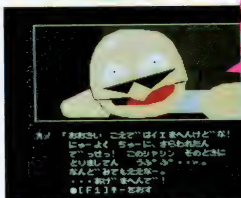
おとひめさま救出作戦いよいよスタート

リンクスの人気コーナー「A1クラブ」の中で、開催中のNWG「竜宮帝国の逆襲」は、迷路を情報を集めながら進む、というアドベンチャー仕立てのゲームだ。途中に登場するカメやイカなんかと話をすれば、自然と進むというわけだ。

さて、ことの起こりは愛すべきおとひめさまが、竜宮帝国にさらわれちゃったこと。キミはかわいい彼女を一目見たいと思って(?)、地下の帝国に侵入したのだ。

オンラインのゲームだから、あんまり壮大なものになってしまうと料金が高くなるので、比較的かんたんな迷路で構成されている。しかも3ステージとコンパクト。今回はステージ1のマップしか載せてないけど、これ以上見せちゃうとおもしろ味が半減するのでここまでね。ステージ2はすごくシンプルで、ステージ3はワープが多い、というヒントだけにしておこう。

実際に取り組むときは、もちろんマップを書きながら。で、途中でいろいろな選択に迷ったら、ノリで対処しよう。作った人は、ユーモアのわかる遊び人だからなんだ(上の写真の中のセリフがその証拠なのだ)。

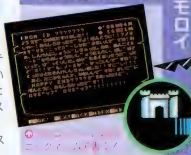
↑ステージ1に登場するカメ　じつはスケベおやじ

↑カメのおやじが持っていたおとひめさまの写真

いきなりステージ1を攻略する

スタートのすぐ近くにいるカメは味方のカメ。この迷路に迷いこんで誰ひとり帰って来なかったと話しかけてくる。つぎに会うクラゲはある秘密を教えてくれる。そうこう進んでいくと「イカはは」というイカに出会う。ここで重要なのがお茶を飲むこと。それがすんだらタコツボからタコツボへワープ。そして、ついにステージ1のボスにご対面となる。ここで命をかけて、じゃんけんの勝負をする。こいつはハサミもちだが、チョキを出すとは限らないのだ。

そして……
意外な展開
意外な結末へ

つぎは暗黒ボードのあるステージ2だ。ボードの中をのぞいてひとやすみしつつ、後半のヒントをここで収集だね。このステージのボスはフグ。じつは、このフグがものすごいナルシストで、自分が世界一美しくて、強いと思っているとんでもないヤツだ。こういうヤツには現実を知らせてやるべきだね。

ステージ3ではタコ男という名のタコに出会う。彼はタコ美(恋人でなく妹ね)を捜している(ここらへんが結末への伏線なのだ)。このステージはとにかくワープが多い。ステージ1はマップが2つだけど、ここは6つもあってたいへん。ハッピーエンドまでは、いろいろあるもの。そのへんは右の写真を見てね。ちなみにクリアにかかる時間は早い人で30分。だからリンクスへ払うアクセス料金が、600円、電話料金が3分10円として100円。合計で700円だ。

匿名の暗黒ボードがオモロイ

後半はハプニングの連続!

めいおう星通信

遊・アクセスガイド
(リンクス内のイベント情報)

日時	内容
毎金曜 夜9時	●NWG「A1レーシングクラブ」チャンピオン勝ち抜き戦 毎週金曜日に人気NWG(ネットワークゲーム)の『A1グランプリ』と『ミッドナイトラリー』を交互に開催。好評につき、今月も引きつづいてやるんだけど、腕に自信のある人は特に参加してほしい。5週連続で勝ち進むと、NWGのグランドチャンピオンとして特別に認定してしまおうと思うのだ。開催は『A1クラブ』にて!
6/18	●世界一周クイズ大会 とうとうリンクスもここまで来た! っていうところのクイズ大会がこれ。夜8時になったら、リンクスの会員は全員(忙しい人は別だけど)MSXの前に集まって、リンクスのセンターの出題するクイズにつぎつぎと答えていく。クイズを解き進むってことは世界をぐるぐる旅行しちゃうってこと。だから、全問正解でゴールにたどりついたときは、世界一周したことになる! かつて80日間で世界一周をした人がいた(?)らしいけど、リンクスのクイズ大会では、いったい何分ぐらいでまわっちゃうんだろう? 当日は百科事典を用意して、友だちと何人かで挑戦するのがいいね。このお楽しみイベントは7月2日にもある。結果報告や感想などをめいおう星通信まで待ってます!
開催中	●NWG「ガーリーフロック」第1回チャンピオン大会 ついに始まった、会員のオリジナル・ロボット同士の闘い!……それぞれ違った機能をもつパーツを組み合わせて、自分のオリジナル・ロボット「ガーリー」を作る。その「ガーリー」がリンクスを通じて、他の会員の人の「ガーリー」を相手に闘ってしまう。自分より年上の人が作った「ガーリー」かも知れないし、女の子が作ったやつかも。でも、闘いに私情は禁物。実力で闘うべし。通信の世界だからこそ味わえる、不思議な体験だね。最強の「ガーリー」には賞品が用意されてる。今月は誰の「ガーリー」がナンバーワンかな?

MSX FAN ·NET

リンクスのMファンのコーナーは『A1クラブ』に引っ越して、快適な毎日。花壇には花まで咲いて(左の小さい写真をよく見て!)、家の中も掃除をしていつもクリーン。お客様に来てもらえるとうれピー。では、今月もめいおう星通信の部屋に送られて来たメール(左の文字ばかりの画面写真)を3つ紹介。

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

発売中

歴史シミュレーションの最新作!

1218年春。不戦同盟の期限がすぎたその瞬間に、16国の西夏は2国の金に奇襲をかけた。モンゴル帝国の最前線に風穴が開けられてしまったのだ……。まったく、小説よりドラマしている。

蒼(あお)き狼と白き牝鹿(めじか) ジンギスカン

6月21日発売予定

媒　体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9.800円

光栄
発売中

媒　体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	12.300円

光栄
7月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	テープ/内蔵S-RAM/PAC
価　格	9.800円 (12.300円)

光栄
7月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	テープ/内蔵S-RAM PAC
価　格	9.800円(12.300円)

6タイプの『ジンギスカン』が発売される

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」には、MSX2専用のディスク版と4メガROM版、MSX用2メガROM版の3種類とこれらにジンギスカン専用のBGMが入ったミュージックテープ(なんとドルビーシステムで録音されている)が付いている『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン with サウンドウェア』というバージョンの、合計6タイプがある。どれもゲーム自体は同じなので、自分の持っているマシンにあわせて選べるというわけだ。

←地図や小冊子がゲームを盛り上げる

　発売中なのは、いまのところMSX2専用ディスク版のサウンドウェアのみ。サウンドウェアの付いてないタイプ(そのぶん価格が安い)は、6月21日にはソニー(開発元は光栄)から発売される予定だ。MSX2専用、MSX用のメガROM版は、すこし遅れて7月に光栄から発売される予定。なお、メガROM版ではテープ、内蔵S―RAM、PACの3つの媒体にセーブできる。また、ディスク版では、付属のディスクに10か所セーブが可能になっている。

　左の写真はジンギスカンのパッケージに入っている資料をならべたもの。古めかしい感じの地図をながめ、「秘史・蒼き狼と白き牝鹿」という読み物を読む。そのバックにサウンドウェアの音楽、蒼き狼と白き牝鹿のテーマや騎馬の舞いが流れている……。というふうにしているプレイヤーの姿が目に浮かぶ。じじつ、ゲームを始めるまえに気分を高揚(こうよう)させておくもってこいの方法なのだ。

知力、体力をつくすシミュレーション

ジンギスカンでは、モンゴル編、世界編という2つのシナリオが用意されている。

モンゴル編……モンゴル平原を舞台に、モンゴル族のテムジン(ジンギスカンの名前)が14の諸部族を統一し、その後世界編に移行する。1人プレイ専用

世界編……ユーラシア大陸を舞台に、4人までの同時プレイができる。スタート国は下の写真の4か国から選択。目標はもちろん世界(画面上ではユーラシア大陸)の征服だ

シナリオの基本的な設定は「信長の野望《全・国・版》」や「三国志」と似ているが、コマンド(命令)の部分がずっとリアルになっている。まず、本国では季節ごとに3命令でき、直轄地では1回だけ命令できる。離れた国では指示が伝わりづらくなるわけだ。そして、命令によって消費する力(能力値)がちがう。戦争ばかりしているとすぐに力尽きたりするのだ。世界征服には、体力と知力、その両方が要求されるのだ。

> 上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。
> その妻なる惨白き牝鹿ありき。
> 大いなる湖を渡りて来ぬ。
>
> 元朝秘史

蒼き狼はジンギスカン、惨白き牝鹿はボルテのこと

世界編におけるスタート国一覧

世界編におけるプレイヤーのスタート国は、アジアのモンゴル帝国、ヨーロッパのイングランド、地中海のビザンツ帝国、そして日出づるところの日本国の4つから自由に選択する。

各国の基本的な状態にはあまり差がない。ここは、ゲームにのめりこめるように、思い入れ優先で国を選びたい。そう、「三国志」で劉備玄徳を選ぶときのような感じ。大和魂が呼んでいるから日本国とか、ジンギスカンの悲願を達成させたいからモンゴル帝国でプレイするとか、ノリのいい理由を付けるのがコツだ。

第1国　モンゴル帝国

ジンギスカン

カサル　ベルグタイ　ムカリ　ジェベ

第7国　イングランド

リチャード1世

ジェフリ　ジョン　ヒューバー　ウィリアム

第11国　ビザンツ帝国

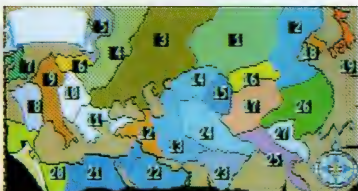
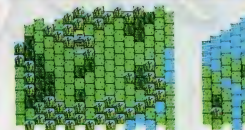
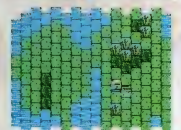
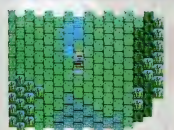
アレクシオス

イサキオス　アンドロニコス　ドゥーカス　テオドロス

第19国　日本国

源頼朝

源範頼　源義経

北条義時　北条泰時

モンゴル編では、まだテムジン[illegible]と呼ばれていたが、1205年冬からはじまる世界編では、モンゴルを統一したあとなので成吉思汗と呼ばれるようになる

[illegible]領有することになるイングランド[illegible]は冒険と戦争好きで、イングランドには通算6か月しかいなかった[illegible]

歴史上のビザンツ帝国は[illegible]に滅亡しているのだが、このゲームではビザンツ帝国が滅亡していなかったら、という仮定のもとに登場している

[illegible]年代後半[illegible]元寇を神風で防いだ[illegible]

能力値を決めて建国

1205年冬、ジンギスカンの物語は始まる。はじめの仕事は、国王と将軍候補たちの能力値の設定だ。能力には、統率力、判断力、企画力など6つの項目があり、コマンドを実行するごとに特定の能力が消費される。能力が低すぎるとコマンドが実行できなくなってしまうので、できるだけ高くしておかなければならない。コンピュータにまかせて設定してもらうこともできるが、やはり自分自身で決めるべきだ。

国王の設定をなるべく高くするのは当然として、将軍候補については、彼らの使い方を決めて性格付けをしてしまうのもいい。戦争専門なら武力だけ突出した将軍候補を、統治専門ならば統率力の高い将軍候補にするといった具合に。

○能……高数値をねらえ

国を作る～内政～

人を割り当てる

1206年春。最初のコマンドを実行することになる。

他国の動向も気になるが、まずは内政に力をそそぎ、戦争に耐えるだけの国力をつけるのだ。まずは「割当」コマンドで住民配分と兵士配分を行う。住民配分では、仕事（町造り、城造り、食糧作り、特産品作り）ごとに何人ずつ従事させるのかを変える。はじめは城造りを減らし、町造りに主眼をおく。経済力、つまり金の増産をはかるのだ。

○「割当」のコマンド実行中画面

そして、兵士配分。これはきたるべき戦争に備えて兵士を配分するものだ。兵士は本隊から第9部隊までの10部隊に分けられ、部隊の内容は騎馬隊、歩兵隊、弓矢隊の3種類に分けられる。

部隊の種類

騎馬隊
機動力に優れ、平地では圧倒的な強さを誇っている

歩兵隊
平均的強さの部隊 伏兵という特殊攻撃を行える

弓矢隊
一般攻撃には不向きだが遠距離攻撃を行うことができる

油断大敵、天変地異

まったく予測できない天変地異が起こることがある。大寒波、暴風雨、疫病の3種類だ。大寒波は冬にモンゴル帝国などの北方の国々を襲い、暴風雨は南宋など南方の国々で夏に発生する。また、疫病は春と夏にランダムに広まる。これだけは被害の少ないことを神に祈るしかない。

疫　病

大寒波

暴風雨

金を作る

「割当」がすんだジンギスカンは、金を作るべく奔走しなければならない。そんなときに重宝なコマンドが「商人」だ。ここでは、特産品、食糧の売り買い、武器の購入、兵士の雇用などができ、商品数は全部で17品目用意されている。取引はそのときの相場にしたがって行われる。

商人は、中国商人、ウィグル商人、イスラム商人の3種類がいるが、つねに3種とも待機しているわけではなく、それぞれ独自の販売ルートを持っているため、その時々で扱う商品も異なり価格もまちまちである。

○「商人」のコマンド実行中

そこで、国王自身が相場師となり商人との売り買いのなかで、利鞘を稼ぐこともできる。経済感覚も重要なのだ。

ある日の相場

中国商人　イスラム商人　ウィグル商人

売

買

○……ときには同一商品でも異なった価格を提示するので注意する

基本戦略を立てる

子孫を作る

1206年夏。ジンギスカンは子孫を作るため「オルド」のコマンドを実行する。オルドとは、后と一夜をともにし、愛を語りあうこと。オルドの回数が蓄積されると、子孫(子供)が生まれる。

オルドはむだなようにも思えるが、子供をもうけるのはたいへん重要なのだ。子孫が女の子の場合、「人事」の婚姻コマンドで将軍候補に嫁がせれば、婚姻関係ができ、その将軍候補は絶対に裏切らない。また、男の子は、敵国に戦争に行って国王(ジンギスカンなど)が倒されたとき、王位継承者として国を継ぐため、ゲームが続けられるのだ。

スタート国の后

モンゴル帝国　イングランド

ビザンツ帝国　日本国

[illegible]たちだ。オルドをすると……

いつもうまくいくとは限りません

訓練をする

1206年秋。内政に取り組んでいたジンギスカンにも、ちょっとした安らぎが訪れ、「訓練」のコマンドを実行する。

訓練には、兵士、将軍候補、自分、非戦闘員用の4種類がある。将軍候補、自分の場合は、訓練する能力まで指定する。また、非戦闘員の訓練は老人、子供など戦闘に不向きな住人を訓練しておき、いざというときに「人事」の徴兵のコマンドで戦闘員として徴兵できるようにするために行うものだ。

訓練の種類

兵士
[illegible]練は勝利への[illegible]

将軍候補
[illegible]

自分
[illegible]

非戦闘員
[illegible]

[illegible]れは日本の兵[illegible]

[illegible]

インクランドの[illegible]訓練のクラ[illegible]

[illegible]

「訓練」コマンド実行中

間諜を使って情報収集

1207年春。国内の政策にひと区切りをつけたジンギスカンは、いよいよユーラシア大陸統一の悲願を達成するために立ち上がった。戦争に向けての準備を始めたのだ。

といっても、闇雲に出陣して、返り討ちにあってしまうようなウツケモノではない。ジンギスカンは「間諜」のコマンドを使って隣接国に情報活動用の間諜(スパイ)を送りこんだ。

まえもって情報を収集するためのスパイを送りこんでおかないと、「情報」コマンドで他国の状態、統治者などを調べられないのだ。1度送りこんだスパイは、潜入された国が国内捜査によってスパイを捕らえるまで、いつでも情報を送ってくれる。「間諜」のコマンドには、このほかにも城防御度と経済力の低下を目的とした破壊活動や、成功すると相手国の国王の能力値に打撃を与え各能力値を半減させてしまう暗殺、他国の間諜を捕らえる国内捜査などがあるので、状況をよく判断して実行するようにしたい。

間諜の[illegible]

戦略

1207年夏。他国の状況を把握したジンギスカンは、はやる気持ちをぐっと抑えて戦略をたてることにした。基本戦略はこうだ。

①隣接する敵国をできるだけ少なくする

②なるべく早い時期に、食糧、金などの戦略物資の供給国を確立する

隣接する敵国を少なくするためには、戦争と不戦同盟の使いわけが重要となる。不戦同盟は「外交」のコマンドの一種で、同盟締結から5年間お互いの本国、属国、直轄地を攻めないというものだ。はじめのうちは、有効に使える。

クマン族同盟、西遼、ウイグル、西夏[illegible]を結び[illegible]

戦争

出陣

1207年秋。いよいよ戦争だ。不戦同盟を活用して隣接する敵国のほとんどを同盟国にしたので、戦争可能敵国を宣宗が統治する2国の金に絞ることができた。内政の充実のおかげで金、食糧も十分になっている。兵士の数は、2つの国を治めるにはすこし少ないが、第2国を攻め落とせば同盟期間中に攻めこんでくる国はないので、本国には守備隊ていどの兵士しか残さずに敵国に攻めこむのだ。兵士の配分は前年度に決めたとおり、騎馬の本隊、歩兵の第1部隊、弓矢の第3部隊の総勢1400人で攻めこむことになった。

布陣、戦闘

1207年秋。2国の金に攻めこんだ。必勝を期してジンギスカン本人も出陣した。将軍候補に任せてもよかったのだが、戦争に耐えうるだけの能力に達していないと判断したのである。攻める側の部隊は、攻めこんだ側の国境線のつながり方によって特定の場所にしか布陣できない。1国のモンゴル帝国から攻めこんだジンギスカンは、移動に不利な山に囲まれた盆地に布陣することになった。

「情報」により、敵部隊の情報を見る。訓練度は2.5倍だったが兵力は約700で、自軍の半分ほど。よほどへたをしない限り勝利は動かない。

戦闘の基本は、敵本隊をめざし突撃することだ。ジンギスカンは基本に忠実に、機動力のある本隊を先行させながら敵本隊にむけ進撃を続けた。敵には歩兵隊がないので、伏兵に襲われる心配もなく、兵士の損失なしに機動力が有効な平地を走っていった。森、山、海、砂漠などを移動すると、兵士数が減少するばかりでなく、機動力の消耗も激しいので、極力避けたのだ。

本隊のみで戦っていたため、機動力の少ない歩兵隊や弓矢隊も追いつき、敵本陣に総攻撃を仕掛けた。そして、数にまさるジンギスカンが大切な緒戦の勝利を飾るとともに、ジンギスカン自身の能力値も上昇するのであった。

情報

戦闘中でも「情報」のコマンドを使用して敵の情報を知ることができる。

制限があり、命中度は訓練

度により回数に制限あり。

勝　利

1207年秋。ついにジンギスカンは第2国金を手に入れた。ジンギスカンは、敵国王宣宗を逃がし、姫をオルドに迎え、本国であった第1国を血縁関係のある将軍候補、カサルにまかせることにした。

敵に情けをかけてしまった

たとえ敗れても……

世界編では、国王が寿命や戦争で死亡した場合、後継者を立ててゲームを続行することができる。ただし、本国が敵に侵略されている場合や10才以上の男の子供がいない場合はゲームオーバーになってしまう。

死に方にも4通り

多くのグラフィックやアニメーションが用意されいる。同じ要素であっても、それらが表示される地方によってちがう絵柄になるのだ。芸が細かい。

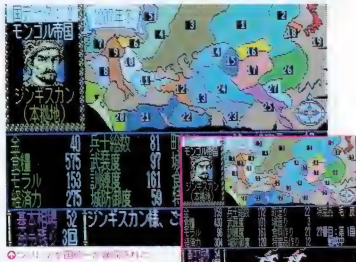
外交もいろいろ

ジンギスカンのもとには、不戦同盟を求める国や、属国になるように脅迫してくる国などからの外交使節が訪れる。こういうときは慎重に対処すべきだ。一歩間違えると致命傷になりかねない。

そして次の戦へ

1207年秋。戦いが終わり、ジンギスカンは第2国金と第1国モンゴル帝国の2か国を持つことができた。そして、戦いののち、耶律楚材という立派な将軍候補を身内にした。ジンギスカンはそのまま第2国にとどまり、本国であったモンゴル帝国をカサルに任せた。カサルを選んだのは、彼が将軍候補のなかでいちばん優秀だったのと、なにより、彼とジンギスカンのあいだには血縁関係があったからだ。血縁関係の将軍候補は絶対に裏切らないので、重要な拠点となる国は血縁関係を持つ将軍候補に任せるべきなのだ。

休む間もなく次の戦いに備えなければならない。まだまだ戦いははじまったばかりだ。悲願のユーラシア大陸統一にはあと25か国も倒さなければならない。これからの当面の目標は、第2国金を起点とし、第18国高麗を破り、第19国の日本国を占領することだ。この2か国を占領できれば、隣接する敵国のない高麗を生産供給国にとして利用できるからだ。

いったん戦争に勝つと戦うことばかりに執心してしまいがちだが、国王であるという意識を強く持ち、内乱などの抑制、自分や将軍候補の訓練、オルドでの子孫作り、兵士の補充など内政面での政策もするようでなければ大成はしないだろう。

臨機応変に、いろいろな問題に対処できるようになったとき、初めて世界が見えてくる。きっと見えてくる。

7月上旬発売予定

ご存知ルパン三世アクションゲームでMSXに再登場!

ルパン三世 バビロンの黄金伝説

東宝
☎03-591-4557

媒体	メガROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	6,400円

バビロンの秘宝を手に入れるため7つのロゼッタストーンを集めろ

おなじみルパン三世が、前作『カリオストロの城』に引きつづき今回も大暴れ。舞台は街や遺跡。敵と戦いながらアイテムを集めていく横スクロールのアクションゲームだ。

ルパンは、謎の美女ロゼッタからバビロンの黄金伝説の鍵となる7つのロゼッタストーンを集めるように頼まれた。美女の頼みとあらば、たとえ火の中水の中/　とばかりに飛び出したのだが黄金のにおいをかぎつけたマフィアのマルチアーノ一家が、ロゼッタストーンの横取りをねらってルパンの妨害を始めた/

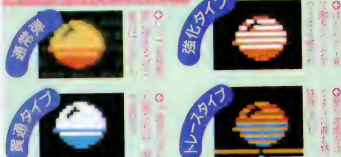
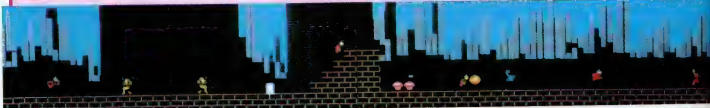
謎の美女ロゼッタ

ロゼッタストーン

ルパン三世

奇想天外な秘密兵器。ルパンの武器はなんとフーセンガムなのだ

ルパンの武器といえばワルサーP-38が有名だけど、今回は超強力フーセンガム。ふくらましたフーセンが宙を飛んで敵をパチン/　とやっつける。ガムは4種類。いつでも使える通常弾と敵を倒して手に入れる3つの特殊弾があって、特殊弾は1度に5つずつストックすることができる。

フーセンガムの能力

ステージ1 全マップ特別大公開!

一歩まちがえたら地獄行き。ギャング・ロボット・シャドウ・コマンドが!!

ルパンに襲いかかる敵キャラは大きく2つに分けられる。ヒットマンを始めとする人間の敵と、殺人ロボットだ。このロボットにぶつかったり、谷底や水の中に転落した場合だけ、ルパンは地獄面に落ちてしまう。ここに来てしまったら、一定時間火の玉と闘かわないと地上に戻れないばかりか、ヘタをすると反対にダメージを受けて死んでしまう。やはり地獄というだけあって、攻撃も地上とは大違い。パパンがパン／とやられちゃうルパンなのです。

地獄面

○つきつぎに[illegible]てくる火の玉をパンパン倒さなければ、地上に戻れないのである

○[illegible]
○完全武装の不気味な敵。バイクに乗ったのもいる
○[illegible]

○一定の範囲を警備している。通常弾1発ではダメ
○地の底から出てきたりする。触ると地獄行き
○ルパンの頭めがけて降下する。やはり地獄行き

アイテムを集めてポイント稼ぎ、もちろん次元・五ェ門・不二子も登場

アイテムを取ると、得点がアップするのはもちろんだけど、10000点ごとのボーナス面でさらに稼げる。しかも、ここでおまちかねのルパンの大親友(?)石川五ェ門と次元大介が登場する。それぞれ自慢の斬鉄剣と44マグナムで、敵を倒して得点アップだ。

もうひとりのおなじみメンバー、峰不二子はお宝をスリ取るおじゃまキャラで登場。

○ボーナス面では[illegible]てボーナスタイムの長さを決める

○[illegible]得点が半分以下になってしまう。女はコワイ……

○[illegible]

次元 大介

○[illegible]

アイテム	コイン	サファイヤ	ジルコン	クイーンの冠	キングの冠
ポイント	300P	1000P	1500P	2500P	3000P

ステージ1は大きく2つの場面に分かれている。前半はどうやらニューヨークの裏街といった雰囲気。スタート直後に現れるのは動きの速いハイドだ。後半はどこかの劇場のようだ。しつこいコーマやマッスルを倒したその先に1枚目のロゼッタストーンがある。

〈はみ出し情報〉『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』を、ルパンのチラシを置いているショップで予約した人のみ、先着3000名に書きおろしオリジナルポスター(B2判・上の写真)をプレゼント！ こいつはチェックもんだぜ。

発売中

コミカルタッチのハードボイルドAVG

The Man I Love.

シンキングラビット

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

盗まれた宝石を取り戻して と未亡人からの依頼が……

俺が主人公の私立探偵だ！

ニューヨークを舞台にしたこのAVG、最近多いコマンド選択方式ではなく、文字入力方式を採用している点が特徴的だ。英語・ローマ字・かな文字・3つの混じり文が使え、キミの推理がいっそう要求されてくるわけだ。

ある日、私立探偵である私のもとに、ベイ・ショアに住む未亡人から電話がかかってきた。用件は盗まれた宝石を取りもどしてほしいという仕事の依頼だった。「一週間前の晩、金庫から宝石3つと現金1万5千ドルが盗まれました。せめて、サファイアの指輪だけは取りもどしてください。あれは死んだ主人がくれた結婚指輪で、主人の想い出のすべて、いえ、主人そのものなのです。」と涙ながらに話す彼女に心をうたれた私は捜査を始めた。

右上がアイテム画面で、下がコマンド入力部分

ミス・マクガイア

指輪事件の依頼主である53

ロス・マクドナルド

執事

ゆかいなアメコミ調のモノトーン画面がシブイぜ

本格的なミステリーにあって、ゲーム画面がユニークであるのもこのゲームのおいしいところだ。たとえば、グラフィックがアメリカン・コミック(略してアメ・コミ)調となっている点だ。主人公の私立探偵を見ると、鼻がミョーにでかくて、思わず笑いがこみあげてきそう。また、コミカルなキャラクタのほか、ゲーム中のメッセージとは別に絵の中にふきだしが出てきたりして楽しさ100倍だ。

そして、画面全体がモノトーン(白黒)であることも、このゲームをひきたたせ、シリアスな場面をいっそう重々しくしてくれる。事件を捜査していくうちに、モノトーンのシブサを感じるようになってくるのだ。

アメ・コミ調のキャラクタかコミカルでなぜか愛着がわいてくる

捜査中も見やすいアイテム画面

画面右上には、いつでも自分の持ち物がすべて表示されていて、すぐに確認することができる。捜査の途中で、わざわざ画面を切り換えたりしなくてすむので便利だ。

また、出てくるアイテムや酒などの名前もこっていて、いかにもハードボイルド。興味があったら調べてみるのもおもしろいかもね。

ラッキー・ストライク

ため吸いましょう

ジッポー・ライター

7月20日発売予定

オランダからやってきたアクション感覚のスクロール型ブロックくずし

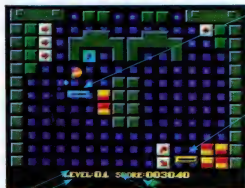
Copyright 1987 Radarsoft
by C.Kramer

Breaker

LOADING.....

ホット・ビィ
☎03-360-3623

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	―
価　格	6,800円

シューティング感覚にブロックくずしが進化

上のバー

上のバーは8方向に動く。2人プレイのときのスタート時はプレイヤー2が操作。

下のバー

下のバーは左右に動いてフォローする。2人プレイのスタート時はプレイヤー1が操作。

BALLS

残りの球数が表示される。始めの球数は5つで、ダイヤマークの取り方で1UPする。

E・B

エクストラボールを得るにはダイヤのブロックを重複なしで4色取る。その取った色を表示。

LEVEL

現在のレベルを表示。ゲームのステージが一定の場所まで進むとレベルが上がる。最高31。

SCORE

ここには得点が表示されている。得点1000点ごとにプレイヤーの前後が入れ替わるので注意しよう。

トリッキーなステージがキミを悩ます！

ステージが進行して行くとブロックの配置や通路の形状がだんだんとむずかしく、トリッキーになってゆく。油断してるとたちまちゲームオーバーだ。

➡ここはまだまだ簡単に通過できる

⬅後半にはこんな複雑な[illegible]

➡これはレベルアップのメッセージ

コンピプレイで本領を発揮する

今までのブロックくずしは跳ね返って来た球をまちうけていたが、このブレイカーはより攻撃的だ。下のバーは従来同様左右に移動するだけだが、上のバーは縦横斜めに自由に動き回れる。1人でも十分おもしろいが、上下を1人ずつが受け持つ2人プレイが最高にスリリングだ。

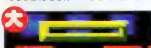
＞＜印でバーが伸び縮みする！

ゲーム中＞＜が出たら要注意。これに当たると突然バーの長さが変わってしまうのだ。

大

中

小

⬆「中」が通常の大きさ。小さくなったら慎重にプレイしよう

⬆これは[illegible]を取ったため上のバーが消えたところ。とてもきびしい

1人プレイ

⬆1人でプレイする場合、上下のバーは同時に横移動するのだ　バーの色も1色だけになる

スクロールするからおもしろい

最大の特徴はスクロール。ブロックをくずして球が上に進めばスクロールしていく。

⬆[illegible]

⬆[illegible]

⬆スクロールのようす。先は長い

これが美しくもむずかしいブレイカーの画面だ!!

ふつうのブロックは

1つこわして10ポイント

もっとも多く登場するのがこれだ。赤・青・黄・緑などのカラフルなバリエーションがある。ひとつ10ポイント。

●印のブロックは

200点獲得のチャンス

「●」の付いたブロックはひとつで200ポイントの得点。ただし、取りにくい場所に配置されていることが多い。

ワープゾーン(出口)は

ワープした球の出口

ワープゾーンに入ったボールがふたたび現れるのがここ。ステージを進行させレベルを上げるため有効利用したい。

◆印のブロックは

4色そろえて1UPだ

4色のダイヤマークのブロックはエクストラボール(1UP)のチャンス。ねらいうちには鋭いテクニックが必要だ。

><印のブロックは

バーの大きさかわる!

「<」マークのブロックを取ると、バーの長さが一定時間長くなり、「>」を取ると一定時間短くなる。短いときはかなりきびしい。ブロックひとつ10ポイント。

⧗印のブロックは

前のバーが消えちゃう

これを取ると上のバーが消えてしまう。2人プレイのときにはコンビネーションプレイができないとかなりつらい。

矢印のブロックは

ボールの飛び方がかわる

8方向の矢印付きのブロックに当たると、球の軌道はその方向にややずれて跳ね返り加速されるのだ。

数字入りのブロックは

高得点の大チャンス

数字のついたブロックは数字の10倍がポイント。かたまって配置されていることが多く一気に高得点を上げられる。

ワープゾーン(入口)は

ステージが一気に前進

ここに入った球は次のワープゾーン(出口)まで、途中を一気に飛び越せる。ここを利用しなければクリアするのが不可能な場面もあるのだ。うまく入口に入れるのは大変だ。

カラフルなボールは

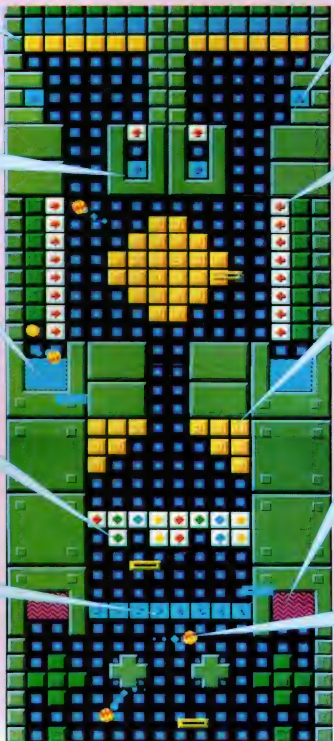
縦横無尽に跳ねまわる

ブロックをこわすボールは赤と黄のストライプが美しい。打ち返し方によってスピードやコースが微妙に変化する。

発売中

擬似3Dの未来感覚アクションゲーム！

CRAZE クレイズ

ハート電子
☎045-461-6071

媒体	[MSXロゴ]
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	
価格	5,800円

高速スクロールと自機の動きが最高!!

キミがあやつるのはエアーバイク。こいつの動きが楽しくてたまらない。スクロールも速くてちょっとカーレース気分。ゲームは、敵を倒しながら落ちているアイテムを集め、各ステージに隠された目的を見つけて遂行するという具合。1面はボスキャラを倒すのが目的。あとは徐々にわかるというわけ。

各面のいろいろなトラップをかわしながら敵を倒すのはなんともいい気分。でも、それだけではバイクのエネルギーも弾もなくなる。エネルギーや弾は、敵を倒すと出るのでうまく補給しよう。落ちてることもあるけどね。

面ごとにビジュアルシーンもあって、アドベンチャー的要素も十分楽しめる。ひさびさに操作技術を求める楽しいゲームの登場だ。

敵を倒せば拾い物

敵を倒すと、エネルギーや弾が出てくる。弾切れに注意！

トラップもたくさん!!

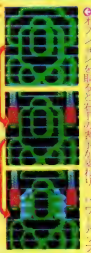
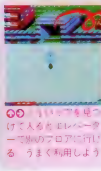
突然水の柱が！ ほかにも地面がせり出たりトラップだらけ

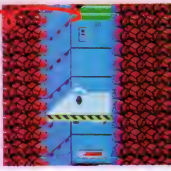
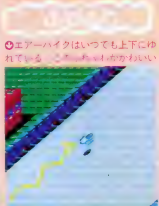
オプション拾ってパワーアップ

[illegible]を取ると右下の表示が変わり

サイドカバーを取るとまた変わる

オプションを取ると右下の表示が変わり、パワーアップ

画面表示はすんごく重要

画面右の情報にはつねに注意。上からハイスコア、スコア、エネルギーの残量、アイテム、弾、爆弾、カートンの数、[illegible]

エレベーターで行ったり来たり

[illegible]を見つけて入るとエレベーターで別のフロアに行ける。うまく利用しよう

自機の動きはかわいく、ゆかい！

エアーバイクはいつでも上下にゆれている。[illegible]かわいい

自機は慣性もあって操作がムズい。8方向へ、くるくる動くのがゆかい

ボスキャラは1面から強いぞー!!

エレベーターをたくさん使ってやっと見つけた1面のボスキャラ。弾を十分持っていないと倒せないぞ

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039

媒体	3.5"2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	※欄外参照

仇は邪鬼丸、自分は妖怪。これは究極の"裏抜忍"なのだ。

本編「抜忍伝説」で、邪鬼丸が退治した妖怪・牛面。そのこどもの牛太郎が、番外編の主人公なのだ。彼は両親の仇を討つために、にっくき邪鬼丸の後を追う。ところが、まじめにやっているつもりでも、牛太郎の行動はどこかコミカルだ。そんなところが本編とひとあじ違う「番外編」なのだ。

邪鬼丸

のひとりだが番外編では

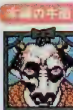
本編の牛面
牛太郎

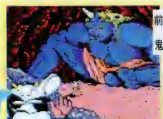
走って、話して、闘って、仇を討って……楽じゃないなあ。

情報を得るためとはいえ、ヨッパライのために苦労してお酒を買うのも牛太郎の運命なら、地道に山野をかけめぐるのも彼の運命。気をとりなおして、きっちり情報を集め、邪鬼丸を追いかける。でも、追いかければ当然おなかも減るし、出会う敵の人間はものすごく陰険(こういうヤツには必殺ワザのシッポムチを使うにかぎる)だし、なんて世の中はきびしいのだ。頼りは仲間の妖怪だけなんだぜ。

←どこかで見た

←ぬえは妖怪仲間

←人間は敵

牛太郎の最初の試練はヨッパライの相手。これでもRPG!

RPGといえば、情報集めが鉄則。で、本編でも登場した前鬼、後鬼のとこへまず行く。すると、飲んだくれの後鬼に邪鬼丸の居所を教える代わりに酒を30本持って来いと脅迫される。これがキツイ。本編同様に食べ物を拾い集めてお金に換え(なかなか買ってくれない)、お酒を買う。その繰り返しなのだ。ヨッパライってなんてわがままなの。

↑前鬼のところ行ってみると早くも邪鬼丸を発見。立ち聞きしちゃった

↑酒ぐせの悪い後鬼に捕まって、牛太郎は悪戦苦闘。うえ～ん!

美少女たちとの出会い!牛太郎の運命が意外な方向へ……。

純情な牛太郎の苦しいばかりの人生にも、光が射すときだってある。目の不自由な美少女さちとのめぐりあいは、牛太郎のつらい日々を一時でも忘れさせてくれた。彼女との出会いで、この後の牛太郎の運命が意外な方向へ……。

↑ついに邪鬼丸たちを見つけた

↑さちはとってもやさしい子♡

6月24日発売予定

新作NEWS

トランプのひとり遊びをMSX2で

Solitaire Royale

ソリテアロイヤル

ゲームアーツ
☎03-984-1136

媒体	3.5"2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

8つのソリテアがぎっしり

ソリテアとはトランプの一人遊びのこと。場に並んだカードを決められた順番に取ったり並べたりして、それぞれの完成形を目指すゲームだ。このソフトには、8種類のソリテアが入っていて、個別に遊ぶことも、全種類をとおして遊ぶこともできる。また練習用モードもあって、同じ並びのカードで納得のいくまでプレイできるのだ。カードの絵柄はきれいなうえ10種類と豊富で選択もできる。マウスやジョイパッドなどにも対応していて操作性も最高だ。

たとえばGOLF(ゴルフ)なら

↑中央下の手札は[illegible]、それよりI つ上か下の数のカードを取ればいい。♡10を取ってみよう

↑[illegible]

PYRAMID(ピラミッド)

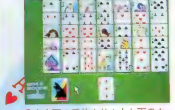
↑[illegible]カードのうち、合計が13になる組み合わせの2枚のカード(Kは1枚)を取っていく

CORNERS(コーナーズ)

↑4スミは同じマークで指定の数から1ずつ上に、ほかはマークを問わず1ずつ下に置き山をなくす

CANFIELD(キャンフィールド)

↑山か下段の手前のカード[illegible]段にマークごとにA(エース)から順に並べてすべて重なれば終了

GOLF(ゴルフ)

↑中央下の手札より1上か下のカードを場のいちばん手前から取って場のカードをなくす

SHUFFLE & DRAW(シャッフル アンド ドロー)

↑A[illegible]Kまで[illegible]場は3回切り直し[illegible]

CALCULATION(カルキュレイション)

↑A～4が並んだカード[illegible]数値を足した順序で列を作るゲーム。たとえば2の次は4、6、8

KLONDIKE(クロンダイク)

↑キャンフィールド[illegible]目的が同じ。違う点は整理する山がない[illegible]

RENO(リノー)

↑これもキャンフィールド[illegible]違う点は左上の山から1枚ずつめくり、山はめくりきったらおわり

おまけの [illegible]

このソフトには、はじめてソリテアで遊ぶ人のために、入門用ゲームが3種類入っている。ここで、カードの動かし方などの基本的な操作をしっかり覚えよう。

CONCENTRATION

↑[illegible]

PAIRS

↑[illegible]

THE WISH

↑[illegible]

発売中発売中発売中発売中発売中発売中発売中発売中発

発売中のゲームを再チェック！ ON SALE

期間／4月14日から5月14日まで

先月号に引きつづき、発売が確認されたゲームをショップのJ&P町田店のかたとメーカーのご協力でまとめました。

協力：J&P町田店

★印はMSX2専用、Ⓡは ROM版、Ⓓはディスク版です。※印はメーカーで在庫切れ（ただしショップにはあります）。

4月

15日／★紫醜罹（サジリ）

㈱日本テレネット(D)6,800円

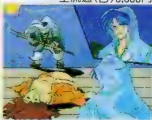
➡6月号〈FAN NEWS〉105ページで紹介

20日／★ジプシー

チャンピオンソフト販売(D)8,000円

恋愛、結婚運などを、星座や血液型、名前やトランプで占うソフト。ちなみに担当とA1F（松下のMSX2だ）を占うと、相性はいいけど子宝にめぐまれない。当たっている!?

21日／★艶談（えんたん）源平争乱記・いろはにほへと

全流通(D)6,800円

タケシは高校[illegible]年生。日本史の試験に源義経と源頼朝を逆に書いたことから、タイムスリップして歴史を変えようとする。十二単衣の女性も登場する、ちょっとムフフのAVG

28日／★制覇

日本物産(D)6,800円

➡6月号〈FAN NEWS〉106ページで紹介

28日／★ファミクル・パロディック

BIT²(R)6,800円 ➡5月号〈FAN NEWS〉105ページ、今月号〈ゲーム十字軍〉22〜31ページで紹介

28日／パロディウス

コナミ(R)5,800円 ➡3月号〈緊急情報〉18〜20ページ、4月号〈FAN ATTACK〉12〜18ページ、6月号〈ゲーム十字軍〉30〜31ページで紹介

28日／★第4のユニット

データウエスト(D)6,800円

➡5月号〈COMING SOON〉114ページで紹介

29日／★ゾイド

東芝EMI(R)5,800円

➡5月号〈FAN NEWS〉104ページで紹介

30日／★セイレーン

マイクロキャビン(D)7,800円

➡6月号〈FAN NEWS〉94〜95ページで紹介

30日／★抜忍伝説番外編

ブレイン・グレイ(D)3,000円

➡今月号〈FAN NEWS〉109ページで紹介

注意：番外編は本編の『抜忍伝説』を購入した人しか買うことができません

5月

2日／★麻雀狂時代SPECIAL

マイクロネット(D)6,800円

➡6月号〈FAN NEWS〉107ページで紹介

10日／★ミスティー

チャンピオンソフト販売(D)6,800円

名門高校に通う私はJUNKO。ある日クラスメートのみゆきが下校途中に突然記憶喪失になってしまった。親友の記憶を取り戻すために、調査にのりだしたのだけど……AVG

14日／★殺人倶楽部※

マイクロキャビン(R)7,800円

➡5月号〈FAN NEWS〉96〜97ページで紹介

14日／★ザ・マン・アイ・ラブ

シンキングラビット(D)7,800円

➡今月号〈FAN NEWS〉102〜103ページで紹介

14日／★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

光栄(D＋音楽テープ)12,300円

➡今月号〈FAN NEWS〉94〜99ページで紹介

番外追加情報

先月の情報に以下のもれがありました。ごめんなさい。

3月21日MSX英和辞典／ハイスコアメディアワーク(R)8,800円

4月11日★大戦略マップ集※／マイクロキャビン(D)3,000円

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今月はちょっと小さなカミングスーン。でもここには載らなくても、巻頭で特集している夏に期待のビックゲームもひかえていて、まだまだMSX界は大豊作// コナミからはなつかしい、知る人ぞ知る「王家の谷」の続編も登場して期待はふくらむばかり。そのほかかわいいキャラクタゲームや本格囲碁ソフトまで、なんだかんだいってもやっぱり豊作//

王家の谷 エルギーザの封印

媒体	MegaROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	未定
ジャンル	アクション

媒体	MegaROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

■コナミ■☎03-264-5678■7月25日発売予定

あの王家の谷がぐんとグレードアップ

古代ピラミッドは、移民だった古代エジプトの王達の魂を、故郷である謎の惑星レムールへ移送する装置だった。代々エジプトに魅せられ、ピラミッドを調査していた「ビック13世」は、惑星レムールの中枢ピラミッドを調査しに1人で向かった。

ゲームは、全部で6つあるピラミッドの内部の部屋でキーを手に入れ、1室ずつ封印扉をクリアしていくのだ。部屋は各ピラミッドに10室あり、1室の画面数は1～9画面とさまざまだ。各室では、回転扉、一方通行扉、シャッター、消えるフロアやハシゴ、移動石などいろいろなしかけがキミを待ち受けている。ジャンプやナイフ、ツルハシなどのアイテムで切りぬけろ／

ピラミッドの奥深くにある最終ステージに行き、中枢部の機能をストップさせることが最終目的だ。

[illegible]

エディット機能でオリジナル面も作れる。コンテストもあるそうだ

MSX1版、2 [illegible]

アカンベドラゴン

■ウインキーソフト■☎06-388-8177■6月下旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

キャラが楽しいストラテジーアクション

○アクションシーンでは、[illegible]

○ス[illegible]ーンで移動。駒の移動は[illegible]てる

○敵のやられた姿がおもしろい

人気のキャラクタ「アカンベドラゴン」とその仲間が活躍するゲームだ。ストラテジックシーンでアカンベドラゴンと仲間5匹を動かしてゲームを進めて、敵とぶつかると画面が切り換わってアクションシーンになる。ここで敵と戦って、最終的に敵のボスを倒せば面クリアだ。アカンベがやられたらゲーム終了。チームワークよく戦おう。

全5面で登場する敵の数は40～50種類。アクションシーンの背景はストラテジックシーンの地形に左右され、各面4パターンずつ、全20パターンある。松下から発売予定のFMパックに対応していてBGMがFM音源で聞ける。

囲碁倶楽部（いごくらぶ）

■ソニー■03-448-3311■6月21日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	30,000円
ジャンル	囲碁

知らない人とも通信で遊べる本格囲碁！

MSXのソフトとしては信じがたい3万円という価格で、しかも2DDのディスク3枚組みという主として通信用の大型囲碁ソフトの登場だ。

モデムがないとその機能を十分には活用できないが、目玉の機能は通信で遊ぶ対局。これで遠くの知人ともパソコンを通して囲碁が楽しめる。また、中断・再開することも可能で、対局中にエラーなどで接続が切れたり、相手の電源が切れたりしても、続きが簡単にできる。また、6月より開始のアイシステムの囲碁ネットワーク（名称GO-NET）に入会すれば、通信での囲碁の対局はもちろん、ゲームやショッピングサービスなど、ホビーを中心としたネットワークサービスも受けることができるのだ。将来的にはファミコンや、PC-98などの本格16ビットパソコンもサポートする予定とのこと。囲碁の通信でMSXパソコンのわくが広がるぞ。

○通信で まったく知らない人とも対戦できるなんて画期的！

そのほかゲーム自体には、星、小目、目外しなど約150題の定石がマスターできる定石機能や、合計100題の詰碁で石の形を身につけ、棋力アップをはかれる詰碁、80局の古典名局を見て実戦感覚を養う名局観賞、9、13、19路の碁盤になる自由対局や、棋譜の登録や再現など、機能は豊富。

○[illegible]な画面で[illegible]

○[illegible]碁で棋力アップ[illegible]

○[illegible]。相手は[illegible]な手を打ってくるか

©[illegible]

殺意の接吻(くちづけ)

another story of MANHATTAN REQUIEM
(アナザー ストーリー オブ マンハッタン レクイエム)

■リバーヒルソフト■☎092-771-0328■6月下旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	AVG

MSX版は単体でも楽しめる親切ソフト

他機種ではすでに発売されている、あの『マンハッタンレクイエム』のアナザーストリー、『殺意の接吻』がMSX2でも発売だ。しかもMSX版に限り、『マンハッタン～』がなくてもプレイでき、捜査手帳なども同様に付いているという親切ソフトだ。

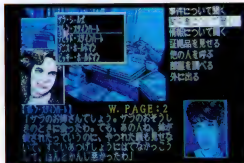
当然、主人公はJ．B．ハロルド。彼が親友ジャドやその娘ジェーンなどと、サラ・シールズという女の殺人事件の捜査をするというところまでは『マッハッタン～』と同じ。そのほかのキャラクタたちや背景は、名前や役柄をすっかり変えて再登場だ。

↑[illegible]はり捜査の[illegible]してくれる

ゲームはコマンド選択方式だが、『マンハッタン～』のように、すべてのコマンドを実行していけばいいのではなく、途中に推理しなければならない部分があって、そこでまちがえると先へは進めないというようにやや難しい。

↑[illegible]

↑[illegible]

↑[illegible]ウに表示される。これは口紅

スペースシャトル

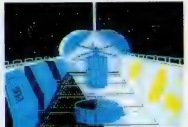
■ポニーキャニオン■☎03-221-3161
■6月21日発売予定

媒　体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価　格	4,900円
ジャンル	シミュレーション

宇宙を飛ぶシミュレーション

スペースシャトルのシミュレーションゲームだ。モードは、自動フライト（練習用モード、危険なときは地上から制御されミスを補正してくれる）、シミュレーター（操縦の大半を自分で制御するモード）、STS101（作戦モード、すべて自分で操縦する）の3種類。

キミの任務は、シャトルを発進させ、地上210マイルに正規の軌道を作り、極秘の科学衛星を発射すること。あとは、他の衛星とドッキングして燃料を補給し、再突入のためにシャトルを旋回させ基地に着陸すればOK、という具合だ。任務を成功させるのは至難のワザだ。

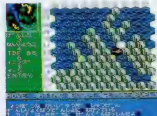
↑画面はシャトルのコックピットから見た光景だ。計器類もいっぱいならんでいる

↑宇宙にいったら、貨物室のドアを開けて衛星を発射しよう。あとはもどるだけ

TDF怪獣大戦争

怪獣映画をシミュレーションで遊ぶ

■データウエスト■☎06-968-1236■7月8日発売予定

すでに他機種で出ているものの移植版。怪獣と戦うシミュレーションゲームだ。キミは指揮官となってTDF軍を操作し、ドクタースルー軍の怪獣を全滅させれば勝利だ。はじめにユニットを配置してゲームスタート。ユニットには戦闘機からトレーラーまであって、これらのユニットの配置が勝利のきめ手。怪獣の手から街を守れ！

↑ユニットの中でも戦闘機の配置は特に重要。よく考えて！

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークはMSX2専用のゲームです。

MSX 新作発売予定表

この情報は5月27日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	上旬	★エンペラーの女たち(D)/オメガシステム/7,800円
	上旬	★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	上旬	★一石にかける青春(D)/ログ/7,800円
	15日	★燃えろ!!熱闘野球'88(R)/ジャレコ/8,500円
	中旬	★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	20日	★リトルバンパイアー(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	21日	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)/ソニー/9,800円
	21日	★ファミリーボクシング(R)/ソニー/6,800円
	21日	★囲碁倶楽部(D)/ソニー/30,000円
	21日	★ゾンビハンター(R)/ハイスコアメディアワーク/5,800円
	21日	スペースシャトル(R)/ポニーキャニオン/4,900円
	22日	★ドルイド(R)/日本デクスタ/6,800円
	24日	★ソリテアロイヤル(D)/ゲームアーツ/6,800円
	下旬	★テスタメント(D)/パショウハウス/6,800円
	下旬	★シャドウハンター(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	下旬	★ちょっと名探偵(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	下旬	★殺意の接吻(D)/リバーヒルソフト/6,800円
7月	1日	★センサーキッド(R)/ソニー/6,800円
	8日	MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/390円
	8日	★TDF怪獣大戦争(D)/データウエスト/6,800円
	10日	★ディスクステーション(D)/コンパイル/980円
	10日	★美しき獲物たちPART4(D)/グレイトソフト/4,000円
	上旬	★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬	★スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
	上旬	★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	上旬	★ルパン三世 バビロンの黄金伝説(R)/東宝/7,800円
	上旬	★雑学オリンピックPART II(仮称)(D)/ハード/6,800円
	14日	★ヨトゥーン(D)/ザインソフト/7,800円
	14日	★ハイデッガー(D)/ザインソフト/7,800円
	15日	★イースII(D)/日本ファルコム/7,800円
	中旬	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	中旬	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	中旬	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	中旬	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	中旬	★クリムゾン(D)/スキャップトラスト/6,800円
	中旬	★クリムゾン(R)/スキャップトラスト/7,200円
	中旬	★写真館III(D)/ハード/6,800円
	中旬	FMパック(R)/パナアミューズメントプロダクション/7,800円
	20日	★ブレイカー(D)/ホット・ビイ/価格未定
	21日	★スターヴァージン(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日	★ボールブレイザー(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬	★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/6,800円
	下旬	★アレスタ(R)/コンパイル/6,800円
	下旬	★日本語MSX-DOS2(R+D)/アスキー/34,800円
	下旬	★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/価格未定
	下旬	王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/価格未定
8月	8日	MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/360円
	8日	★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円
	上旬	★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/7,800円
	上旬	★クインプル(R)/BIT²/5,800円
	上旬	★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	中旬	★ザ・リターンオブイシター(R)/ナムコ/6,800円

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	中旬	★スナッチャー(D:SCCカートリッジつき)/コナミ/価格未定
	中旬	★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
	下旬	★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬	★ニャンクルの大運動会(仮称)(D)/パナソフト/6,800円
	?	★ソープランドII(D)/ハード/7,800円
	?	R・TYPE(R)/アイレム/価格未定
	?	★田代まさしのプリンセスがいっぱい(R)/ハル研究所/価格未定
	?	★目指せパチプロパチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定
9月	8日	MSX・FAN10月号/徳間書店/360円
	21日	★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/価格未定
	下旬	★トワイライトゾーンII(D)/グレイトソフト/6,800円
	?	★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/7,800円
	?	★ラストハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/7,800円
	?	★幽霊君(R)/システムサコム/価格未定
	?	★ガリバーの大冒険(仮称)(D)/コンピュータブレイン/6,800円
	?	★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(R)/ビクター音楽産業/価格未定
発売日未定		サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
		★アークティック(D)/アートディンク/5,800円
		★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
		★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★マイトアンドマジック(R)/スタークラフト/9,800円
		★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
		★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		★めぞん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円
		★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/7,800円
		★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/価格未定
		★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
		ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
		★ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
		★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		★アクロジェット(R)/システムソフト/価格未定
		★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
		★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
		★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定
		★ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
		★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
		★エメラルドドラゴン(D)/パショウハウス/価格未定
		★秘録 首斬り館(D)/BIT²/価格未定
		★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
		★ファンタジー(D)/ポーステック/価格未定
		★ファンタジーII(D)/ポーステック/価格未定
		★孔雀王(R)/ポニーキャニオン/価格未定
		★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャビン/価格未定
		★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
		★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
		★名監督(D)/JDS/価格未定
		★お嬢様くらぶ(D)/テクノポリスソフト/6,800円
		★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
		★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円
		★あさりワールドRPG(仮称)(R)/ゲームアーツ/価格未定
		(機種未定) 占いセンセーション(媒体未定)/コナミ/価格未定
		(機種未定) ファミリーテニス(媒体未定)/ナムコ/価格未定
		(機種未定) ピバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定

本誌5月号109ページで紹介した『テスタメント』(パショウハウス)は、内容変更等のため2DDディスク2枚組で6月下旬に発売が延びました。

ソニーのワープロセットは発売中止になりました。

ゲームの潮流を変え、社会をも変えてしまうゲームを作りたい

語り手
ABIKO　AKIO
NØRIBØZ
（アイレム販売・開発部）

ゲームセンター発PCエンジン経由でMSX（しかもRAM8K対応！）についに登場する、ひさびさの大型シューティングゲーム『R・TYPE』。アイレムの開発部は「ソフトハウス界の吉本興業」と呼ばれるほどユニークなスタッフが多いが、秘密のベールに包まれて顔も名前も公表できない。だが、背中と声のクリップには成功した。

MSXにR・TYPEの感触を

N：スコアネーム、NØRIBØZと申します。

AK：AKIOです。

AB：ABIKOです。

N：私は、MSX版でのマネジメントをしております。MSX版では、R・TYPEの「感触」に気を配りました。自機やレーザー、敵キャラの動きとかですね。そこさえキチッといっていれば満足してもらえるんやないかと思います。R・TYPEそのものの企画はABIKOで、デザイン担当がAKIOです。

R・TYPEを作ったコンビ

AB：最初は、落書きから始まるんです。そのうち、ドット用紙というのにゲーム内容やキャラクタの動きを図や文章でまとめてデザイナーに渡します。で、デザイナーが絵をかいてプログラムのほうへ渡すという手順なんですけど、R・TYPEの場合はデザイナーが付け加えた要素も多かったですね。絵が先にあって、それに動きをつけたりしたのもあります。

AK：相談しながらね。

AB：名前は、いろんな光線で戦うので、ray type。そこからR・TYPEとしたんです。Rやとかっこもええし。

N：レーザー（laser）の字を間違えたというウワサもありますがそうやないんです（笑）。

AK：ぼくがこの世界に入ったきっかけは『グラディウス』なんです。もう崇拝してます。R・TYPEを作るときは意識せんとこて思うてたんですけど、どっかで意識してるでしょうね。

こんなゲームを作りたい

N：いろいろ考えますけど、つまるところはプレイヤーが望んでいるゲーム、あるいは新しい世界を提示できるゲームを作りたいですね。

AK：ぼくが作りたいゲームは、自分のしたいゲームです。金入れるからにはスカッとして帰りたい。もう連射連射のね。

AB：ぼくは小学生のときに親の金くすねてビクビクしながらゲームセンターに行ってたクチで（笑）。そのころは『インベーダーゲーム』が登場して社会問題にまでなってたころでした。そういう、ゲーム業界の流れを変えるような、社会をも変えてしまうような、大きなゲームを作ってみたいと思うてます。

EDITOR VOICE

「激ペナ本」を付録につけたかった。

激ペナのすべてが透視図のようにはっきり見えてくる付録を。そのエディット理論を読めば、どこよりも強力で個性的なチームが作れるようになる付録を。その打撃理論をマスターすれば、ボールがバットに吸いこまれスタンドに消えていくような付録を。ピッチャーの能力を最大限に引き出す監督術や、意識的にセカンドゴロに打ちとり、いざとなれば三振に切ってとる投球術について、正確なデータとともに解説してあるような付録を。そんな付録をわたしたちは作りたかった。しかし、市販バージョンを手に入れたのがやっと5月の18日。2日で作れば間にあうが、そんな短期間では絶対にいいものは作れない。PENNANTの「N」が1個抜け落ちるような、ダサい付録にしたくない。わたしたちは、形だけの付録より、実質をとって、あえて付録の制作を1か月遅らせることにしたのであった。諸君、待っていたまえ。来月号は、未来永劫、「激ペナの聖典」としてMSXユーザーのあいだで語り継がれる、そんな付録を絶対きっと必ず付ける！ ほんとにできたら、

AD INDEX

PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社　EDITOR＝山森尚　EDITOR IN CHIEF＝北根紀子　SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之　SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆　EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭彦　ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋小林英憲＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司　STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫　CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田桑由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉　ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄　EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈釜田泰行＋鈴木潤〉＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司＋長山眞　ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ　COVER ARTIST＝高柳祐介　COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成　FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・熊木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉　PRINTER＝大日本印刷株式会社

C 徳間書店　1988　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます.

ASCII
ASCII CORPORATION

MSX2のワープロ!!
文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。
これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteII。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。*

＊MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶日本語MSX-WriteIIの主な特長 ●**高速変換**:従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●**ユーザー辞書・外字機能**:内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●**文字修飾**:横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●**罫線**:太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。●**データ互換**:MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●**RAMディスク機能**:RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

価格:24,800円(送料:1,000円)

MSX2専用、MEGA ROM 128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます

MEGA ROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです
MSX2、The WORDは、㈱アスキーの商標です
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です
一太郎は、㈱ジャストシステムの商標です

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ:「日本語MSX-WriteII」優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!

【怪情報】

西暦2042年、
ネオ・コウベ・シティ――
謎の生命体バイオロイドの
出現によって、人類は
異常な危機に直面していた。
彼らは冬とともに現われ、人を殺害。
密かに本人とすり替わり、
みるみる社会へと浸透してゆく……。
推理、追跡、そして銃撃戦。
コナミの新作は、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
コナミ初のDISK版で、
この夏を震撼させる。

SNATCHER

●MSXマークはアスキーの商標です。

新作情報

王家の谷・エルギーザの封印
7月下旬発売予定

コナミの占いセンセーション
8月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社：03-262-9110
関西地区 大阪：06-334-0399
北海道地区 札幌：011-851-3000
東北地区 青森：0177-22-5731 秋田：0188-24-7000
北陸地区 新潟：025-229-1141
四国地区 愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区 福岡-天神：092-715-8200 福岡-大牟田：0944-55-4444 鹿児島-志布志：0994-72-0606

A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格 54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MXF 係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK

ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic A1F

松下電器産業株式会社

定価360円

©徳間書店 1988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—7